019. szám

XBOX360 • PLAYSTATION3 • NINTENDO WII • PS VITA • PSP • 3DS • DS

KONZOL magazin

a videojáték

www.konzol.eu
799 Ft
2012.FEBR. III. évf. 1. szám
ISSN 2061-8808



Hugicák és nővérkék


The Darkness II
URALD A DÉMONJAIDAT!
2012/02/10
www.embracethedarkness.com / www.facebook.com/thedarknessgame / www.twitter.com/thedarknessgame
18
www.pegi.info
CNG.HU
PS3
PlayStation.3
PlayStation.Network
PC DVD-ROM SOFTWARE
XBOX 360.
XBOX LIVE.
2K GAMES
© 2011 Take-Two Interactive Software, Inc. The Darkness is © 2011 Top Cow Productions, Inc. "The Darkness," the Darkness logos, and the likeness of all featured characters are trademarks and/or registered trademarks of Top Cow Productions, Inc. 2K Games, Take-Two Interactive Software, and their respective logos are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Digital Extremes. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.

Újratöltve

Tudom, tudom… hosszúra nyúlt a szünet, de sajnos szükség volt rá, hiszen január legvégéig játékmegjelenésekkel sem számolhattunk, ráadásul az íróinknak is kellett egy kis pihenés az ünnepek alatt és után.
Ellenben most újra itt vagyunk, méghozzá nem is akármilyen formában. Mint azt már az előző számban is említettem, időszerűvé vált egy kisebb áremelés (ami tényleg nem nagy – a napokban lapozgattam a régebbi videojátékos magazinjaimat, és meglepődve tapasztaltam, hogy már az 576 Konzol is ugyanannyiba került, mint mi most, de ez ugye sok-sok évvel ezelőtti történet, tehát elmondható, hogy még így is bőven jók vagyunk, hiszen azóta az árak csak emelkedtek és emelkedtek). Ám ezzel együtt rengeteg változtatást is láthattok az újságban.
Amikor idekerültem, volt egy kis paksamétám, mi mindent szeretnék átalakítani. Ezeknek egy része megvalósult, ám a többi ezért vagy azért nem jött össze. Az árváltozás kapcsán azonban Morvay Peti feladatot adott: frissítsek a Konzol Magazinon – ehhez pedig jó alapnak bizonyultak a korábbi ötleteim. Összedugtuk a fejünket (egészséges távolságban), és kitaláltuk, mi legyen. Ezek után elmondható, hogy nyolcvan-kilencven százalékban megvalósulva azt a Konzolt tartod most a kezedben, amelyet eleve össze akartam hozni (a maradék pár százalék a szükséges kompromisszumok áldozata lett).
Új design, csinosítgatott forma; átalakított értékelő, amely pontosabb, precízebb lehetőséget ad a tesztelők kezébe (mi is emberek vagyunk, időnként hibázhatunk – ám az új rendszer ennek hivatott elébe menni); új rovatok (anime, összeesküvés-elméletek, klasszikus horror-videojátékok, valamint a műfaj áttekintése); több előzetes (hiszen az új, friss információkat, beszámolókat szeretitek); különvélemény a kettő vagy több oldalas teszteknél. Nagyjából ennyi. Már most izgatott vagyok a fogadtatás miatt, de remélem, ugyanazzal a szeretettel veszitek majd a kezetekbe a lapot, amilyennel mi azt elkészítettük nektek.
Rossz hír persze mindig van: Szasa egyre több munkája miatt sajnos nem tudja összeegyeztetni a hobbiját a főállásával, ezért baráti körülmények közepette, de el kellett válnunk egymástól, amit kifejezetten sajnálok, mert kiemelkedő tollforgató képességét mindig is becsültem. Utolsó cikkét olvashatjátok jelen számunkban (legalábbis bizonytalan ideig mindenképpen – mondtam neki, hogy bármikor úgy érzi, szívesen visszavárjuk).
A többiek ellenben köszönik, jól vannak. Dzsek nagy fába vágta a fejszéjét, amire már régóta vágyott; Jedi az utolsó Konzoltáció után átállt a sötét oldalra, hogy aztán elme trükkel szerezhesse meg tőlem a SoulCalibur V tesztpéldányát; Rolmanussal már megint nem lehetett bírni, muszáj volt a Never Dead mellett az Asura megtekintő példányát is nekiadnom; a többiek meg egyszerűen betörtek az irodába, és kifosztottak mindent, már azt sem tudom, melyikük mit vitt el tesztelni. Ennek köszönhetően, mikor Krisz hazatért a síelésből, szemlesütve csak annyit tudtam mondani: „Csak az Audiovizuális mámor maradt, Mo még a szekrény mögé esett Tennis-t is elvitte".
Ja, és majd elfelejtettem. Martin készült el a leghamarabb a rovatával (Retro), majd angyali (Vagy ördögi? Azóta sem tudom eldönteni.) mosollyal állt elém, és mindösszesen annyit kérdezett: „Vita mikor jön?". Naná, hogy az utolsó pillanatban.
Ez mind az elmúlt másfél hétben történt, én pedig ráálltam az energiaitalok intravénás fogyasztására, miközben megállíthatatlanul verem a billentyűzetet, és igyekszem idő előtt megírni minden egyes sort, ami az újságba kerül. Nem tudok leállni. De a többiek úgy tűnik, még a mentőket is kihívták, legalábbis az itt csoportosuló, fehér köpenyes alakokból erre következtetek. Már a karomat markolják.
Ne, ne vigyenek, kérem! Még be kell fejeznem a magazin előszavát! Még van pár sor… Neeeeeee…
(Ha gyorsan kiengednek, és az energiaitalokról is sikerül lejönnöm, márciusban ismét találkozunk.)

Böjtös Gábor



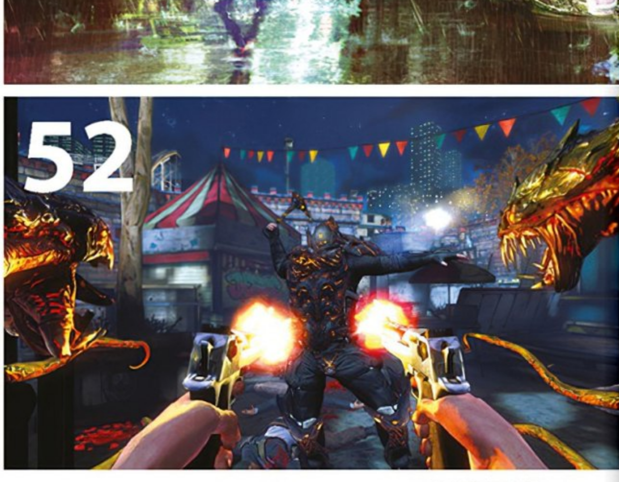


TARTALOMJEGYZÉK

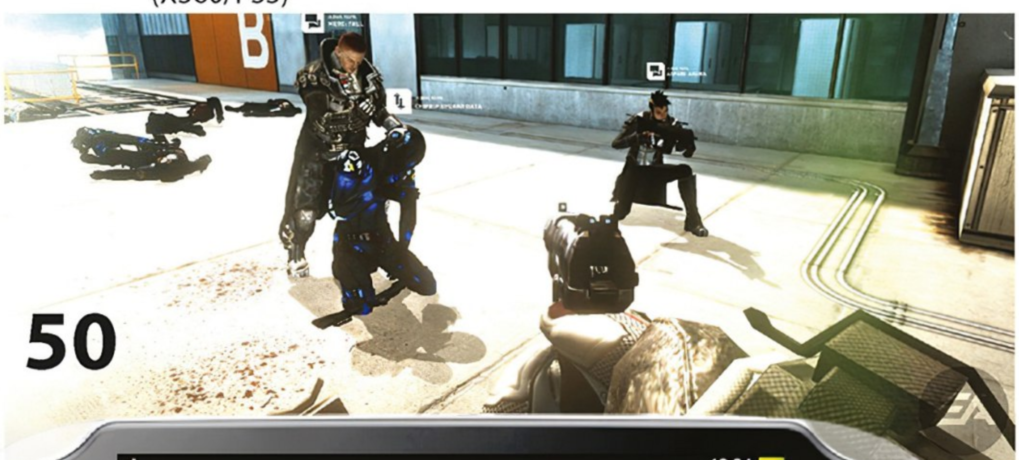









24


50


38



SONY
12:34
near
If you choose to share your online ID, you'll
Out and About
Friends
Discoveries
Settings
PS VITA

32

SEGA Nextgen

Dreamcast. Úttörő. Legenda. Kultuszkonzol. A SEGA 1998-ban elsőként mutatta be újgenerációs konzolját, ezzel együtt pedig számtalan olyan megoldást és trendet, ami a jelenlegi gépeinken bontakozott ki csak igazán. Online multiplayer, voice chat, letölthető tartalmak, digitális piactér, beépített böngésző, memóriakártya, cel-shaded grafika, sandbox játékmenet, MMORPG – a televíziónk alatti dobozban, több mint egy évtizede. A SEGA lefektette az elkövetkező generációk alapköveit, majd váratlanul kivonult a konzolgyártás harcteréről, hatalmas űrt hagyva maga után. Most, az újabb generációváltás küszöbén állva könnyedén elméláz az ember egy áhított nagy visszatérésen – még akkor is, ha a reális esélye Fekete Pákó jogi diplomájának kiállításával vetekszik. De álmodozni jó, főleg a rendkívül tehetséges Elie Ahovi kiváló látványtervei fölött. A francia ISD (International School of Design) ötödéves hallgatója minden részletre kiterjedő koncepciót dolgozott ki a mítosz újraélesztésére, figyelembe véve a gép történelmét, stílusát, és a jelenlegi tendenciákat.

Szemünk minden bizonnyal először a nem éppen szokványos formákon akad meg. A Dreamcast [Delta] elegáns, lekerekített háromszög alakját elődjének markáns vonalai ihlették, de az egyedi külső puszta dizájnszempontok mellett remek szellőzést, és könnyebb hozzáférhetőséget is biztosít. Letisztult, a Playstation 3 Fat modelljéhez hasonlóan csillogó fekete borítását a talpazatnál egy elegáns ezüst csík kíséri lágyan. A bestia egyszerre átütően modern, és szívmelengetően retro – szinte kikívánkozik a képernyő alól, hogy a lakásunk dísze legyen. A képzeletbeli konzol ügyesen találja meg a lefedetlen területet a jelenleg zajló kontroller-háborúban is, hiszen a klasszikus gamepad mellett könnyedén bekapcsolódhatunk a játékba okostelefonunk, vagy táblagépünk segítségével. Egy apró alkalmazás letöltése után máris kezdődhet a multiplayer parti a haverokkal – nincs plusz költség, az innovatív irányítás egyszerű, olcsó, és mindig kéznél van. A pihenő időszakban a telefonokat egyszerűen a konzolra helyezzük, aminek felső része egy egyedi megoldással vezeték nélküli, univerzális dokkolóként működik. A gép természetesen teljesen kompatibilis a korábbi DC-játékokkal, mindamellett a kidolgozott online piacterének köszönhetően erősen alapoz a digitális disztribúcióra – minden játék letölthető, ezzel is könnyebbé téve a szórakozást bárhol, bármikor.

A gép oldalán feltűnik az új Dreamcast logo is. A kis örvény a klasszikus szimbólum, ami elődjének örökségét jelképezi, és egy görög delta karakterbe fut bele. Delta, azaz magyarul „négy". Az új konzol elnevezése több mint találó: „Manapság a nevek a hármas szám körül forognak. Playstation 3, Xbox 360, Nintendo Wii – három karakter" – magyarázza Elie Ahovi. „Így a négyes szám azt is jelenti, hogy tovább lép a konkurenciánál. Azt szeretném, hogy a SEGA Dreamcast [Delta] legyen az első a következő generációban, mint ahogy az a múltban is történt…"

Érdekes, hogy egy hónapon belül két, a SEGA arculatát alapjaiban megreformáló elképzelés is született, hiszen a szintén francia SYN dizájn vállalat is az öreg japán cég erősen a '90 években rekedt külalakjával játszott el. A kreatív csapat nevéhez fűződik többek között a Michelin, vagy a Canal+ közismert logója. Bár szintén csupán egy rajongói projectről van szó, néhány elvesztegetett karaktert és kósza képet megérdemel a United alcímmel ellátott vérfrissítés. Az arculatváltás a legendás emblémát, és a teljes online felületet érinti – mindkét esetben elmondható, hogy a minimalizmusra törekedtek a készítők, így minden rendkívül logikus és letisztult, akárcsak a franciák előző munkái.

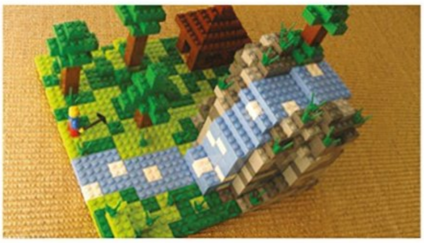
A fenti sorok után kiábrándító felébredni, és szembesülni a ténnyel, hogy mindez csupán fikció, a SEGA pedig továbbra sincs – és valószínűleg már nem is lesz – abban a helyzetben, hogy kiadói szerepköre mellett bármi mással foglalkozzon. Főleg nem egy új konzol piacra bocsátásával, ami hatalmas kockázatot jelent még a legnagyobb neveknek is, a siker pedig még egy tökéletesnek látszó elképzeléssel a kezünkben sem borítékolható – amit kiválóan mutat a PlayStation Vita meglepően gyenge kezdése Japánban. A remény maradt csak, hogy egyszer még a történelem megismétli önmagát, a SEGA pedig lerakja elénk a következő 20 év konzolos trendjét egy kis dobozba zárva. Addig is, szegasztok!

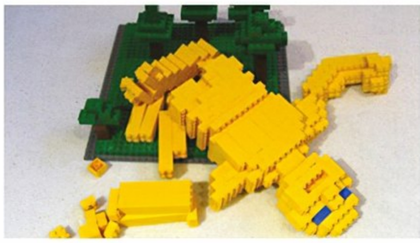






LEGO Minecraft

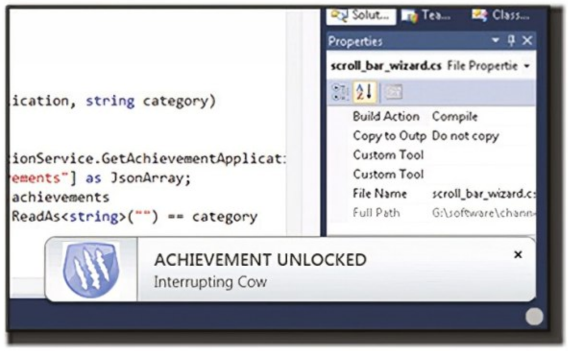






„A Minecraft arról szól, hogy a darabokat gondosan elhelyezve bármit megépíthetsz egy virtuális világban. A Lego segítségével ugyancsak bármit létrehozhatsz a valós világban. A Minecraft, és a Lego egyszerűen egymásnak lett teremtve!" – írja a Mojang, a népszerű indie videojáték mögött álló csapat. A Lego CUUSOO oldalán alig egy hónapja elindult pályázatra rekordidő alatt összegyűlt a szükséges 10 000 támogató, így a lap közleményben jelezte: az anyacég már nagy erővel dolgozik a Minecraft témájú készleteken. Markus Notch, a játék mögött álló kreatív elme a megállapodás szerint egy százalék részesedést kért minden eladott termékre, amit teljes egészében jótékonysági célra ajánlott fel. Várjuk a Lego Minecraft: The Game bejelentését.

Na ne, már ti is?





Vigyél egy kis játékot a kódsorok közé… – a Microsoft Visual Studio ezentúl az Xbox 360 rendszeréhez hasonlóan fog achievementeket dobálni a szorgos programozóknak. A jellemzően színfalak mögött rekedt, a végső produktum sikerének fényéből keveset kapó kollegákra 32 egyedi medál vár, amiket különböző rafinált megoldások kódsorokba öntésével lehet feloldani. Ezek között találunk néhány vicces darabot is, mint például a Scroll Bar Wizard, amit 300 karakter egyetlen sorba gyömöszölésével érhetünk el – ráadásul ez a „Don't try this at home" achievementes kategóriába tartozik. Sikereinket természetesen azonnal világgá kürtölhetjük a Facebook, vagy a blogunkba beépülő modul segítségével, a valódi keménymag pedig a nemzetközi toplisták csúcsára is pályázhat. A kezdeményezés kedves gesztus a Microsoft részéről, még akkor is, ha külsős fejlesztő által már egy ideje elérhető egy hasonló kiegészítés, Strokes néven. Achievement unlocked: Omg, John Carmack in the house?!



Megdőlt a világrekord

Tavaly év végén az amerikai műsorvezető, Jimmy Fallon egészen egyedi rekordot állított fel szokásos, késő esti műsorában. A célkitűzés: minél több konzolon játszani egy perc alatt – ami papíron ugyan jól hangzik, a valóságban viszont semmi bajnoki dicsőség nincs abban, hogy valaki bemegy a The Legend of Zeldában egy ajtón, majd lő kettőt a Haloban a plafonra, eldobva az előző kontrollert pedig a levegőbe rúg a Street Fighterben. A rekordokat viszont törvényszerűen meg kell dönteni, erre pedig az Ohio állambeli Ryan Sullivan vállalkozott a városi anime fesztivál alkalmával – a derék úriember 11 konzol irányítóját vette a kezébe egy perc alatt (tizenhárométt szerette volna, de ez végül nem jött össze), így hivatalosan is elkobozta Jimmy barátunk helyét a Guiness-rekordok könyvében. Fejlődésre továbbra is van tér, ugyanis egyikőjük sem vett fel a listára kézi konzolokat, vagy kínai piacos másolatokat, mint a legendás sárga kazettás Nintendo.



A tizenhárom konzol, és tizenhárom játék a csúcsdöntő kísérlethez:

Super Nintendo: Super Mario World
Wii: Wii Sports Resort Bowling
Xbox 360: Super Street Fighter IV
GameCube: Super Smash Bros. Melee
NES: The Legend of Zelda
Dreamcast: Crazy Taxi
PlayStation: Gex
Sega Genesis: Sonic the Hedgehog
Xbox: Halo 2
PlayStation 2: Rolling Thunder (Namco Museum)
Sega Saturn: Revolution X
PlayStation 3: Tekken 6
Atari 2600: Missile Command

Már semmi se' szent…



„Hála Istennek! Végre játszhatok egy másik táblagépen…" – mondja a glóriás Steve Jobs-hasonmás egy tajvani reklámfilmben, miközben egy új Androidos tabletet tart a kezében. Az Apple alapítója ugyan még csak néhány hónapja szenderült örök nyugalomra, úgy látszik, az agresszív marketingesek nem ismernek határokat. „Steve Jobs mindig olyan termékeket reklámozott, amelyek jók voltak az embereknek, tehát az Apple termékek mellett elképzelhető, hogy mást is reklámozzon, ami jó." – írja kusza magyarázatát Chelse Chen, a reklámért felelős Action Electronic szóvivője. Apró szépséghiba, hogy Steve J. többször illette nem túl kedves szavakkal a rendszert, valamint Walter Isaacsonnak így nyilatkozott: „El fogom pusztítani az Androidot, mert az egész egy lopott áru. Hajlandó lennék akár termonukleáris háborút is indítani." Az Apple karizmatikus figurája bizonyára azóta megvilágosodott, és megtért az iHeaven örökzöld mezőin.

sQr`

Player 2
Press Start

– *…hányszor kell még elmondanom? A hét végére megkapja a gazdád az átkozott pénzét!* – hördült fel egy ismerős hang a fal túloldaláról. Akaratlanul is halvány mosolyra húzódott a szám miközben újból kopogni kezdtem az elkorhadt, barna faajtón. Az ezredforduló elején épített panelkalitka legfelső emeletét csúnyán megtépázta az idő vasfoga. A lépcsők nagy része már leszakadt, a lift fém alkatrészeit pedig széthordták a mezítlábasok. Körülöttem feltépett padló, csempedarabok, lelógó, szakadt, szikrázó elektromos vezetékek, a leomlott balszárny törmelékei közül pedig szelíden világít be a telihold. Újabb kopogás, majd néhány másodpercnyi szünet után a kiszűrődő morajlás hirtelen elhallgatott, átadva helyét a csoszogó léptek, és a csöndes zsörtölődés zajának.

– Ohhh, hogy az a #@?! Átkozott droidok, csak kerüljön a kezem közé az a semmirekellő ócskavas…

Az ajtó hosszas rángatás után, hangos nyikorgás közepette csapódott ki, a küszöb mögött pedig egy méretes pocak, és egy meglepett arc fogadott. Hosszú őszhajszálai közül zavartan pislogott ki öreg barátom:

– Sirius?! Te vagy az? A hétszázát, de szörnyen nézel ki! – ölelt keblére kuncogva.

– Csak az számít, hogy te megtartottad szikár, sportos alakodat, kedves Brutus.

– Szerencsés vagyok. Ilyenek a génjeim. Bármennyit is eszem, nem látszik meg rajtam. – azzal csapott egy nagyot az egyszínű fekete póló alól diszkréten kikandikáló hordóra.

– Várjunk csak. – sötétült el az ábrázata *– Tán' nincs valami baj? Mondd, hogy nem Septimussal történt valami…*

– Az a vén róka örökké fog élni, én mondom neked. – mosolyodtam el. *– Nem, csupán kíváncsi voltam, hogy telnek a napjai egy rég nem látott játékostársamnak. Ennyi az egész.* Karikás barna szemei egészségtelenül tágra nyíltak, ahogy kiült a meglepődöttség barázdás, sápadt arcára, és zavartan habogni kezdett:

– De hisz' folyton frissítem a blogom, profilom, avatarom, gamerca…

– …ezzel én is tisztában vagyok öreg barátom. – vágtam a szavába. *– De gondoltam, jó lenne egy kis időt együtt tölteni. Tudod, a régi módon.* Kellet néhány kínosan lassan vánszorgó pillanat, míg a láthatóan természetellenes cselekedetet feldolgozták az ellustult agytekervények. Persze nem csodáltam. Manapság már szinte teljesen eltűnt a személyes kapcsolat a hétköznapokból – a modern ember elkényelmesedett. Először csak a távkapcsolót találta fel, hogy ne kelljen felállni a fotelből, és a televízióhoz cammogni. Aztán már túl kényes lett a gyalogláshoz, és mindenhová automobilokkal közlekedett. Rájött, hogy könnyebb az interneten vásárolni, így előbb csak a műszaki cikkeket, ruhákat, míg végül már a kenyeret is a futár hozta. Online dolgozott, webkamerán keresztül beszélgetett, digitálisan szórakozott. Smiley-k és semmitmondó nicknevek mögé bújt, közben pedig nem is sejtette, mit indított el ezzel.

– Ha sikerült túltenned magad rajta, esetleg bentebb is mehetnénk. Persze ez csupán egy ötlet, igazából nagyon hangulatos itt is. Ez a kilátó a szétszórt tégladarabokkal különösen egyedi megoldás.

– Tessék? Ohhh, szóval hát persze… ne haragudj, Sirius. Kerülj bentebb.

Öreg barátom esetlenül somfordált előttem, lábával igyekezve minél több földön heverő ruhadarabot elrúgni az útból. A lakás csupán egyetlen aprócska szobából állt – bútor pedig alig akadt benne. A középen árválkodó rozoga kanapé, és a poros szőnyeg furcsa kontrasztot alkotott az azokat megvilágító, hatalmas panoráma kijelzővel, ami szinte teljes egészében eltakarta a romos falakat. A realizmus amúgy is a szegények sajátja, hiszen a valódi élet ma már a digitális világban folyik. Csupa nulla és egyes. Virtuális a munkád, a pénzed, a lakásod, a bútoraid, de még a barátaid is. Nem volt szükségünk robot-felkelésre és hasonló hollywoodi huncutságokra – önként kötöttük magunkat a rendszerre, és takartuk el szemünk elől a valóságot. A rothadó Földről a virtuális tér a menekülés, az egyetlen kiút. A jövő. Erről valószínűleg nem tudott a megsárgult tapéta, ami néhol pimaszul belógott a körülöttem terpeszkedő képernyőn hevesen küzdő





idegen lények közé.
– Még mindig a jó öreg Starcraft Universe? MMORPG – soha nem szokhat le róla az ember, nem igaz?
– Csak egy kis farmolás az elkényeztetett kölyköknek. Nem kifejezetten legális, de kimondottan jól megfizetik. – somolygott Brutus hamisíthatatlan gyermeki ártatlanságával, egy pillanatra megtörve a ráfagyott, meglepett ábrázatát. Ha összeszámolnám, hány szorult helyzetből mentette ki ez a huncut mosoly, és hány naiv lánykát csalt anno a paplanja alá…
– Esetleg ha fel tudod függeszteni a galaxis megváltását – mutattam a képernyőre –, *lenne itt számodra valami, ami talán érdekelhet.*
Levettem a hátizsákomat, majd némi kutakodás után egy kopottas, öreg konzol került elő, polipként húzva maga után a két hadviselt irányítót, és a komoly mennyiségű kábeltömeget. Valamikor a '90-es évek derekáról menthettem meg még gyerekkoromban. Némi időbe telt, mire a vezetékek dzsungeléből előkotortam egy százlábú aljzatot, és a jelenlétemtől továbbra is kicsit bohókásan, tétlenül álldogáló Brutus kezébe nyomtam.
– Mit gondolsz, van ezen a túlméretezett Junost televíziódon egy hasonló bemenet?
– Hmmm. Ha nem lesz, csinálunk!
Innentől kezdtem még inkább reménykedni abban, hogy lesz – lévén öreg barátomban mindig is több volt az elszántság, mint a hasznos tudás, vagy az eltévedt, kósza tehetség. Bizonyára elég szellős koponyájának ellensúlyozására adta neki a jó'Isten azt a hatalmas szívet, ami miatt mindenki szerette ezt a kedves behemótot.

Néhány perc múlva egy jól ismert logo tűnt fel, a matricáját időközben elhagyó, ütött-kopott kazetta pedig egy kicsi, mosottas képet küldött a képernyő balszélső sarkára. A hatalmas kijelzőn szinte elveszett az apró pixelhalmaz, ami valószínűleg a játék nevét hivatott bemutatni.
– Attól tartok ezzel nem tehetünk semmit.
– mondtam. – *Akkoriban még nem voltak THD/P, azaz* True High-Definition Panorama *képernyők. Anyuci szappanoperája elől kellett lenyúlni a családi masinát, vagy apa focimecscsét szabotálni. Micsoda idők voltak azok…*
Nagy meglepetésemre, még be sem fejeztem a mondatot, Brutus már csillogó szemekkel, törökülésben ült a szőnyeg szélén, kezében erősen markolva az egyik irányítót. Néhány percig szemeztem a szoba közepén rekedt kanapéval, majd koromra való tekintettel – hátrahagyva a kényelem hívogató szirén énekét – alföldi kisnyugdíjas tempóban leereszkedtem öreg barátom mellé a földre. Az elkövetkezendő talán bő egy órában csak a következő mondatfoszlányok váltogatták egymást:
- Látod ezt? Emlékszel? Tudod amikor… tudod Te! Figyeld! Ezt figyeld! – kedves, pufók arca szinte ragyogott, miközben vadul püfölte a vörös gombokat. – *Segíts már! Próbáljuk ketten. Ez a dög piszkosul szívós!*
Kezembe nyomta a másik kontrollert, majd néhány pillanat múlva mindketten újra gyerekké váltunk. Eltűnt az önmagát bomlasztó világ, a kihalt utcák feltöredezett beton útjai, a romos panelépület, és az omladozó szoba kifakult tapétái. Csak a televízió sarkában megelevenedett mesevilág létezett, és mi ketten. Egymás mellett, vállvetve, lökdösődve, cukkolva a másikat, fel-felpattanva mérgünkben, és hangosan ujjongva a győzelem pillanatában. Egyik pálya követte a másikat, kazetta kazettát váltott, egyik régi történet felszínre hozta a következő nosztalgikus emléket – a Holdat pedig lassan és észrevétlenül leűzte az égről a felkelő nap.

Vége. Kihúztuk a hálózati kábelt – eltéptük a láncainkat. Hátradőltünk, és hasunkon pihentetve a kontrollert, némán bámultuk a plafont öreg barátommal, mint két tizenéves kamasz, az első játékkal átvirrasztott éjszaka után. A hangszórókból élesen csipogott valami 8-bites győzelmi fanfár – ebben a suta bája mellett is nagyszerű pillanatban pedig öreg gamer szívünk újra megdobbant. Tudtuk, hogy valami történt. Nagy dolgot tettünk. Túl a sárkány legyőzésén, és a királylány kiszabadításán visszaszereztünk egy darabot a múltból. Vagy a jövőnkből. Ki tudja?

Mert valami a képernyőn túlra, valami pedig a képernyők elé való. Manapság pedig egyre könnyebb a kijelző rossz oldalán helyet foglalni.

[Te mikor hívtad össze utoljára néhány barátodat a nappaliba/szobádba, hogy közösen játszatok/beszélgessetek, és ne az internet mocsarában? Hányszor választottad a magányosan átjátszott estéket helyettük? Hányszor köszöntötted fel őket inkább facebookon, csak mert az könnyebb? Hány olyan barátod van, akivel soha nem találkoztál a való életben? Melyik világban töltöd a napod nagy részét?

Mondd csak, Te milyen jövő felé haladsz?]

sQr`





Szabadkőművesek,
avagy a világ legrejtélyesebb társasága



Nehéz olyan témát találni, amelyet nem dolgoztak még fel a videojátékokban. Mi gamerek jól tudjuk: kontrollerünk valójában egy bűvös kulcs, amely megnyitja az utat térben és időben. Elegendő egyetlen gombnyomás, majd kedvenc konzolunk finoman felzúg, és pillanatok alatt egy másik világban találjuk magunkat. Aztán játék közben egyszer csak az órára pillantunk, és csodálkozva látjuk, hogy nem este nyolc óra van, hanem mindjárt éjfél... Ugye ismerős szituáció?

Bizony, könnyű elveszteni az időérzékünket, amikor egy magával ragadó történet, izgalmas akció, vagy egy csavaros összeesküvés közepébe csöppenünk. A választék szinte határtalan. Lehetünk banditák, rendőrök, profi sportolók, kincsvadászok, pilóták, vagy akár bérgyilkosok is. Irányíthatunk bankot, vagy egy tanyát, aszerint, hogy épp egy vezérigazgatónak, vagy egy par... azaz mezőgazdasági szakembernek a bőrébe kívánunk bújni.
Van azonban egy téma, amely bár évezredes gyökerekkel rendelkezik, mégis meglehetősen ritkán köszön vissza virtuális élményeinkben. Jómagam legalábbis csak utalás szintjén találkoztam vele, közvetlenül még sosem, annak ellenére, hogy nem egy, nem kettő játékhoz volt már közöm. Rejtélyes és befolyásos társaságról van szó, akik mögött a közvélemény összeesküvés-elméleteket, fondorlatos konspirációkat, és mélyen őrzött titkokat sejt.
Ők a szabadkőművesek.

Naponta halljuk a friss híreket. Mogyorót rágcsálva nézzük élőben a háborús események közvetítését: hatalomátvétel, puccskísérletek, államcsínyek. Majd újabb szenzáció következik. Két mamutvállalat összeolvad. Új törvényeket fogadnak el. Bevezetik a Konzol magazin részvényeit az amerikai tőzsdére. (Ne nevess, a Times is elkezdte valahol!) A lényeg, hogy pillanatok alatt informálódunk a világ bármely pontján történt tragédiákról és szenzációkról, miközben a hírműsorok tíz dioptriás, nyakkendős szakértői bőszen magyarázzák, hogy mi áll a történések mögött. Persze a legtöbb esetben csak találgatnak, ám azt olyan hitelesen adják elő, hogy hajlandóak vagyunk elhinni.

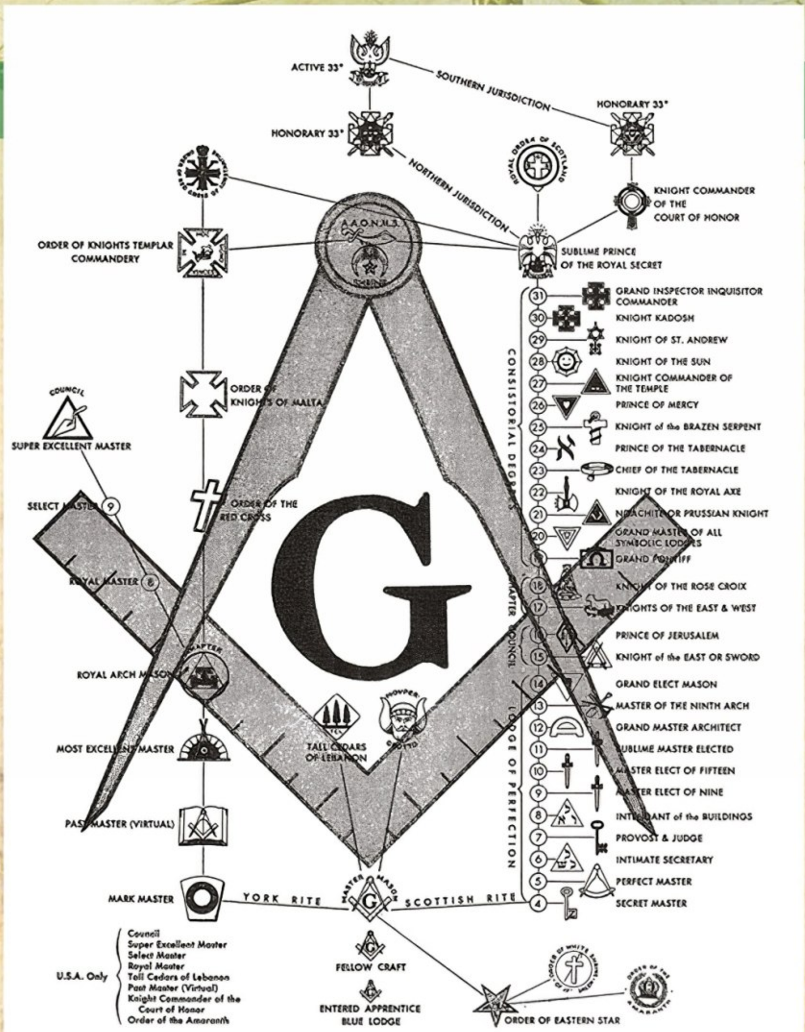
De vajon mi lehet a nagy horderejű események igazi mozgatórugója? Azért történnek meg, mert egymásnak feszülő érdekek így alakították? Mert a sors egyszerűen így hozta? Vagy inkább egy előre már pontosan megtervezett hadművelet része mindez?
A szabadkőművesekről sokan állítják, hogy a világ talán legbefolyásosabb, legösszetartóbb és leginkább manipulatív csapatát alkotják, akik saját érték- és eszmerendszerük szerint alakítják a világ történéseit. Létezésüket sohasem titkolták, de soha nem álltak a reflektorfényben sem. Akkor mégis kik ők pontosan? Az anyaggyűjtés során volt egy mondat, amelyre többször, több helyen is ráakadtam. Eszerint így jellemzik magukat: „A Szabadkőművesek nem egy titkos társaság. Csupán egy társaság, amelynek vannak titkai is."
Nincs semmi közük Kőmíves Kelemenhez. Sőt! Arra se vegyél mérget, hogy az építkezések során, a készülő házfal árnyékában újságpapírból parizeres szendvicset majszoló, majd azt főműsoridőben sörrel leöblítő szakemberek valamelyik Szabadkőműves páholy tagjai. De ha bejött „A nemzet aranya" c. film, talán már hallottál róluk. Lássuk, kik is ők valójában, és jobbára milyen tevékenységek fűzhetőek a nevükhöz…

A Szabadkőművesek eredetét sűrűbb homály fedi, mint a bármelyik csatornán fellelhető jámbor valóságshow-szereplők intelligenciájának hollétét. A legtávolabbi időpontra mutató tézis egészen az Özönvíz legendájáig nyúlik vissza. E feltevés szerint a szabadkőművesek ősei azok az építészeti szakemberek voltak, akik mai kollégáikkal ellentétben értettek a szakmájukhoz, és a mindent elpusztító zuhé után elkezdték újjáépíteni az emberi civilizációt. Piramisokat, kegyhelyeket, templomokat emeltek. Azokban az időkben egy ilyen szakember joggal emelkedett ki a közember soraiból, hiszen olyan tudással kellett rendelkeznie, ami jóval meghaladta kortársai szellemi kapacitását. Ismernie kellett a geometria alaptörvényeit, az építőanyagok fizikai sajátosságait, a sík- és térmértant, a statika, a dinamika, a hőtan, vagy a szilárdságtan téziseit. A tudás már akkor is egyet jelentett a hatalommal. (Szóval tanuljál fiam, tanuljál!) Ezeknek az









építőmestereknek érdemes volt megtartani maguknak a széles körű, átfogó tudományukat, így titkos társaságokba szerveződtek, és csak a kiválasztott segédeknek adták tovább ismereteiket.

Egy másik teória szerint Salamon király idejéből (Kr.e. 970 – 930) indul a Szabadkőművesek története, aki egy kőtemplomot építtetett Jeruzsálemben. A munkálatokat Hirám Abiff főníciai építész vezette. Szerénytelenségből akár órákat is adhatott volna a jóember, hiszen magát egyszerűen csak Nagymesternek nevezte. Az ekkoriban kialakult rendszer szerint minden mesternek volt egy segédje, illetve egy inasa, aki legalul állt a ranglétrán. Csakis verejtékes munkával, szakértelmet és rátermettséget bizonyítva lehetett feljebb jutni. Ám már akkoriban is voltak trükkös csalók, akik teljesítmény nélkül igyekeztek érvényesülni. Ilyen volt az a három segéd is, akik elhatározták, hogy megszerzik a féltve őrzött Mesterjelszót, melynek birtokában majd annak is adják ki magukat. Hirám azonban ellenállt akaratuknak. Lehet, hogy nem volt éppen szerény, de legalább a becsületességével nem volt gond, és az élete árán is őrizte a jelszót. A segédek ezt az árat egyáltalán nem tartották magasnak, ezért meggyilkolták a mestert. Hirám meghalt, ám az ideológia megszületett! A titok védelme érdekében a kőműves akár az életét is feláldozza! Hirám örökösei és későbbi követői e filozófia szerint éltek. Ők lettek a Szabadkőművesek.
A legvalószínűbb eredetmítosz azonban a középkori építőmesterekhez köti a társaságot. Az elmélet szerint e kőművesek olyan személyeket is bevontak a céheikbe, akik nem voltak ugyan építészek, de egzisztenciájuk, kapcsolataik stratégiailag előnyösnek bizonyultak a vállalkozás számára. A fontos, gazdag emberek, városi vezetők, tanácsnokok, meghatározó egyházi emberek tehát szívesen látott személyek voltak a céhekben. Ők lettek idővel az „elméleti", a „befogadott", avagy később a „szabad" kőművesek. Olyan tagok, akikre a szakma belső, konkrét szabályai csak áttételesen voltak érvényesek, hiszen „szabadgondolkodók" voltak.

A szabadkőművesek első szimbólumai, és a létezésüket bizonyító dokumentumok először az 1330-as években, a Londonban készült Holkham Biblia illusztrációiban, illetve az 1390-es években, ugyancsak az angliai Halliwell-kéziratban fedezhetők fel. Pontos dátumhoz ugyanakkor nem köthető sem az eredetük, sem a megerősödésük, mert országonként más-más időben keletkeztek a főbb áramlataik.

Jelképrendszerük szorosan kapcsolódik elnevezésükhöz: kőműves kötény, vakolókanál, körző, mérőón, vonalzó, kalapács, és a derékszög. Mind a kőművesmesterség alapjaihoz köthető. Nem csoda, hiszen a szabadkőművesek az „építést", alkotást tűzték ki célul. Nagyon fontos elem a „G" betű, amely számos páholy címerében, logójában szerepel. Jelentéséről megoszlanak az elméletek. Egyesek szerint az angol God (Isten) szót jelképezi, mások viszont a Geometria szót tartják az eredetének. És vannak, akik a Glory-nak (dicsőség, dicsfény, glória) tulajdonítják a kezdőbetűt, mint dicsfény az emberiség feje fölött. A negyedik megközelítés szerint pedig a G-vel (mivel az angol ábécé hetedik betűje) a szabadkőművesek a hét klasszikus szabad tudomány és művészet előtt akartak tisztelegni (grammatika, retorika, logika, aritmetika, geometria, zene, asztronómia).

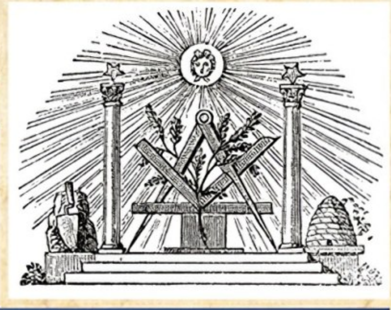
Tévedés azt hinni, hogy a Szabadkőművesek csupán egy társaság. A világ minden táján jelen vannak, és van egy országuk is. Egy hatalmas, erőteljes állam, amelyet kétségkívül a szabadkőművesek alapítottak. Úgy irányították, alakították, hogy szigorúan követték fajsúlyos elveiket, elképzeléseiket, és talán ezzel tették szuperhatalommá. Ó igen! Az Amerikai Egyesült Államokról van szó. Az Alapító Atyák számottevő része szabadkőműves volt, ahogy George Washington (az USA első elnöke) is a



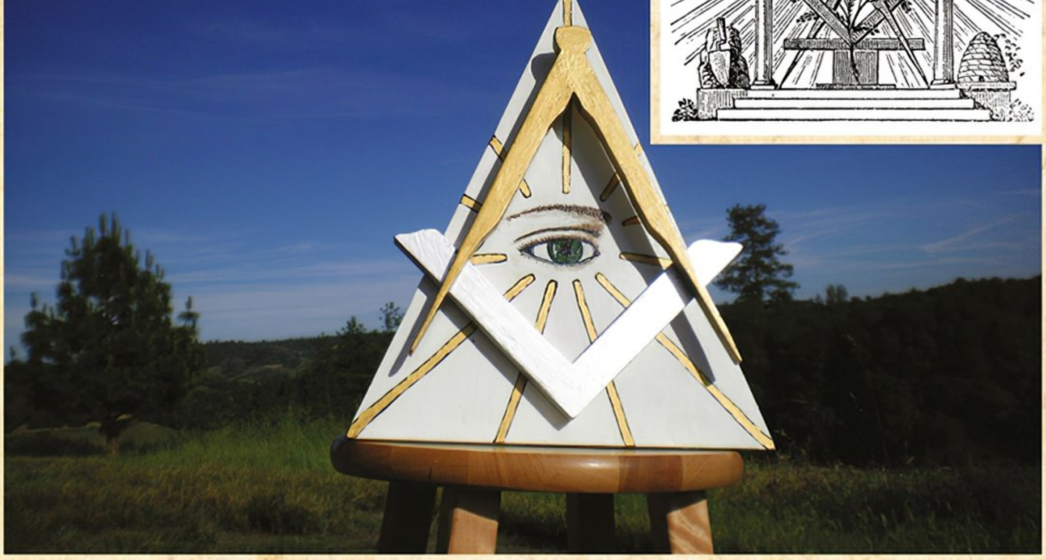


társasághoz tartozott. Az 1787. szeptember 17-én elfogadott amerikai Alkotmány 39 aláírója közül tizenhárman egészen biztosan szabadkőművesek voltak, míg hatan később léptek be, további nyolc főről pedig feltételezhető, hogy a szervezethez tartoztak.

A Szabadkőműves kötődésnek számos jele van az USA történelmében. Ott van mindjárt a jól ismert egy dolláros bankjegy. A zöldhasú felettébb érdekes szimbólumokat, jelképeket hordoz. Mindezt úgy teszi, hogy ott van mindenki szeme előtt, ám egy kicsit mégis rejtve marad. Az egyik oldalán George Washington látható, míg a hátlapján az USA hivatalos Állami Nagypecsétjének mindkét oldala megtekinthető. Itt bukkan fel a szabadkőművesek egyik kedvenc jelképe, a befejezetlen, csonka piramis. A befejezetlenség a szakértők szerint arra utal, hogy, a Nagy Mű (terv) még nincs bevégezve. A piramis tetején lévő zárókőbe illesztve egy másik jelkép, a Legfőbb Építőmester mindent látó szeme található, melyből sugarak törnek elő, a világot beterítő tudás szimbólumaként. Felette a következő felirat kapott helyet: „Annuit coeptis" azaz „(Isten) helyesli szándékainkat". Az alsó „Novus ordo seclorum" mottó jelentése pedig nem más, mint az, hogy „Az új világ rendje." A Nagypecsét mindkét oldala telis-tele van a 13-as számra történő utalással. A piramis 13 fokból áll. A sas 13 nyílvesszőt szorongat a bal karmában, 13 levelű és 13 bogyós olajágat a jobban. A glóriában 13 csillag látható – melyek egyébként egy hatágú Dávid-csillag mentén helyezkednek el. A hivatalos magyarázat szerint mindez a legelső 13 gyarmatra utal, amelyek megalakították az Egyesült Államokat. A szám egyébként is kiemelt helyet foglal el a szervezet életében, jelképrendszerében.



És végezetül, ha ráfektetünk a piramisos képre egy hatágú csillagot, hogy a felső csúcs a szem legyen, akkor a többi csúcs egy-egy betűt jelöl meg a fent említett latin idézeteken. Ha azokat összeolvassuk, az jön ki, hogy ASNOM, ami egy anagramma, mely a MASON (kőműves) angol szót takarja. De várjunk csak! Ha a magyar „szabadkőműves" szó betűit megszámoljuk, akkor is 13-at kapunk. És a Konzol Magazin is 13 betűből áll! Gyanús! Felettébb gyanús... Szerintem Peti és Böjtös Gabi valami nagy dologra készül a gamer társadalomban!



A szabadkőművesek eszmerendszere roppant humanista alapokon nyugszik, hiszen elsősorban a munkát, az alkotást, és a megszerzett tudást tisztelik. Sokak szerint mégis pusztán önös érdekeiket tartják szem előtt, nem szab nekik határt sem nemzet, sem Isten, és az össztársadalmi célok sem érdeklik a páholyokat. Nem tudhatjuk mi az igazság. Vannak, akik nekik tulajdonítják John F. Kennedy meggyilkolását is, aki rávilágított létezésükre és céljaikra. James Shelby Downard és Michael A. Hoffman a „Masonic Symbolism in the Assassination of John F. Kennedy" (Szabadkőműves jelképrendszer

JFK meggyilkolásában) címet viselő dolgozatukban a földrajzi koordinátáktól kezdve a Titkos Szolgálati fedőneveken át, a környező hegyek elnevezésén keresztül, egészen az euklidészi geometria több rejtélyes momentumáig mindent felsorakoztatnak, hogy elméletüket alátámasszák.

Rengeteg hipotézis várja, hogy megdőljön, vagy éppen bebizonyosodjék. Nincs lehetőség mindet felsorolni, ezért csak néhány példát említek: a Castro-rezsim állítólag azért létezik még egyáltalán, mert szakállas-szivaros Fidel barátunk és holdudvara a szabadkőművesekhez tartozik. Hasfelmetsző Jackről (Anglia mai napig „murder one" sorozatgyilkosáról) is az állítják, hogy a hozzáértő szem rátalálhat a szabadkőműves rítusokra emlékeztető momentumokra a maradványok, illetve a tetthely környékén. Még a Simpson-családot sem hagyta érintetlenül a szabadkőművesek témája. A hatodik évad 12. részében (Homer the Great) picikét odaszóltak a társaságnak.

Végezetül joggal merülhet fel a kérdés: mi az a hatalmas titok? Mit rejtegetnek évszázadok óta előlünk? Talán rábukkantak valamire az egykori Salamon király templomának romjai között? Ráleltek a Szent Grálra, vagy éppen a Frigyládára? Esetleg olyan feljegyzések birtokában vannak, amelyeknek nyilvánosságra hozatala alapjaiban rendítené meg a keresztény egyházakat? Tényleg a skóciai Rosslyn-kápolna alagsorában lenne a megfejtés? (Ugye emlékeztek még a cikkre?) Bárhogyan is van, a titkokat csak a szervezet legmagasabb szintjein lévők tudják, s ők adják ezt generációk óta kézről kézre, szájról szájra. Hányan lehetnek, akik e tudást birtokolják? Ez is egy megválaszolhatatlan kérdés. Nyilvánosságra hozzák ezeket valaha is? Vagy csak egy hatalmas átverés az egész? Vannak, akik tudják a válaszokat. Vannak, akik azt gondolják, hogy tudják a válaszokat. Néhol túl sok, és túl erőltetett a magyarázat, más dolog akár igaz is lehet. Azt azonban beláthatjuk, hogy a háborúk és bizonyos történelmi események nem véletlenül alakultak úgy, ahogy. A szabadkőművesek a nyilvánosság felé mindig is tagadták, leplezték, vagy kicsinyítették politikai tevékenységüket, befolyásukat. Ám ha részletesebben tanulmányozzuk a történelmet, akkor egyre több bizonyítékkal szembesülünk. A tagok tevékenysége állandóan összefonódott a politikával. Talán érdemes nyitott szemmel járni, és nem kell mindent elhinni, amit a tankönyvek írnak, amit a média sugároz felénk.

Végezetül engedjétek meg, hogy elbúcsúzzam! Remélem, hogy elnyerte tetszéseteket mindaz a sok-sok rejtély, amelyeket cikkeimben közösen körüljártunk. Bízom benne, hogy legalább olyan élvezetes volt olvasni, mint amennyire élvezetes volt megírni ezeket a beszámolókat.

Szasa







Resident Evil: Operation Raccoon City

A Resident Evil-széria igen komoly múlttal rendelkezik, kifejezetten patinás név a túlélő-horrorok között, a sikereit, és a zsáneren belül elfoglalt helyét pedig leginkább az első két résznek köszönheti, amelyek tulajdonképpen stílusteremtőnek mondhatóak (az Alone in the Dark oldalán). Éppen ezért nem csoda, hogy a rajongók egy része nincs túlzottan oda az újabb epizódokban eszközölt változtatásokért (míg egy másik csoport talán pont ezek miatt szerette meg a sorozatot), ennek köszönhetően pedig rendre felbukkannak olyan vélemények a hivatalos/nem hivatalos fórumokon, miszerint de jó lenne végre egy olyan RE-rész, amely visszahozza a korai epizódok stílusát, hangulatát. Természetesen nem lehet mindig, mindenkivel jót tenni, ráadásul abszolút hagyományos stílusában a Resident Evil talán már nem is lenne életképes a mai elvárások mellett, de azért azt sokan örömmel konstatálhatták, hogy a január végén leleplezett, és az utóbbi epizódokban felépített tematikát alkalmazó RE6 mellett már márciusban a boltokba kerül az Operation Raccoon City alcímmel ellátott, a főszáltól különálló anyag, amely ugyan játékmenetben nem igazodik a korai sémához, legalább a helyszín, az időpont ugyanaz. Ráadásul nekem külön öröm, hogy a hazai forgalmazó a márciusi megjelenés ellenére már február közepén megtisztelt minket egy előzetes példánnyal – aminek természetesen egyből neki is estem, tapasztalataimat a következő két oldalon olvashatjátok.



A játék visszatér a második epizód sztorijához alapul szolgáló éjszakához, amelyen Raccoon City lakosságát zombik és élőhalott állatok/mutánsok pusztítják el. Az előzetes verzió minden egyéb körítés nélkül az Umbrella különleges alakulatának kampányát tartalmazza, multiplayer, illetve a szekciók teljessége nélkül (elvileg a Spec Ops is választható lesz, illetve többjátékos módban a jól ismert hősök bőrébe is belebújhatunk). Kiválasztjuk a csapat négy tagját, illetve azt, hogy mi konkrétan melyik szereplőt szeretnénk irányítani, és már jön is a móka, amely szerint speciális feladataink elvégzésének érdekében érkezünk az említett városba, azon a végzetes éjjelen.

Bár a laboratóriumoknál kezdünk, az már egyből nyilvánvalóvá válik, hogy ugyan kisebb változtatásokkal (nem minden úgy történik, ahogy mi azt megtapasztaltuk annakidején), de a cselekmény nagyjából igazodik az eredeti sztorivonalhoz, elvégre több karakter is visszaköszön a múltból, méghozzá azokon a helyszíneken, amelyeken eredetileg is találkozhattunk velük. Innen pedig csak pár lépés, hogy kijussunk az utcákra, amelyek magukon viselik a hatalmas összecsapások, az elkeseredett küzdelem nyomait. Ami ránk vár: magukra hagyott autók és motorok, holttestek, égő épületek, no meg töméntelen mennyiségű zombi, valamint az ellenfeleknek számító kommandósok.

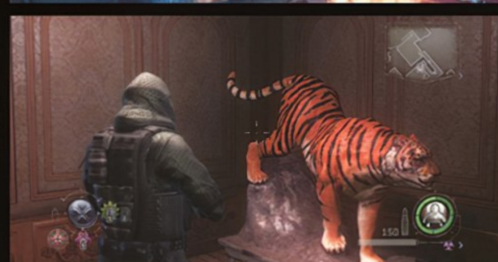
A játékmenet modernebb stílust képvisel, mint a klasszikus kiindulópont: egyfajta fedezékrendszeres túlélő-horror/akció keveréket kapunk, amelyben a különböző tulajdonsággal megáldott karakterek folyamatosan segítik egymást az egyéni képességeiknek köszönhetően – az egyik gyógyít, a másik robbanásokkal pusztít, a harmadik eltűnve intézi el az őt nem látó katonákat, a negyedik mesterlövészkedik stb.

Mindez nagyszerű élmény, ráadásul ahogy haladunk előre, a karakterünk is fejlődik, avagy folyamatosan kapjuk a nagy számban érkező XP-t, amiből új fegyvereket vehetünk, valamint speciális képességeinket nyithatjuk meg, illetve fejleszthetjük azokat.

A játékmenet ettől függetlenül eléggé egyszerű, vagyis haladunk előre az ellenőrzési pontok irányába, közben megtisztítjuk a helyszíneket, elintézzük a fő feladatot (megsemmisíteni egy-egy bizonyítékot/túlélőt, felrobbantani néhány készüléket, és hasonlók), majd ha van pályavégi boss, akkor azzal is összeakasztjuk a bajszunkat. Ez a teljesen átlagos akció néhol már-már unalomba fulladna (főleg egy-egy idegesítőbb, rendre újra előbukkanó ellenfélnél – ilyenkor arra is van lehetőségünk, hogy mindent ott hagyjunk a fenébe, és rohanjunk a következő célállomásra), de szerencsére a klasszikus RE-hangulat a legtöbb esetben megmenti a játékot. Egy-egy jelenetet nagyszerű élmény újranézni, még a változtatások ellenére is, az pedig, hogy folyamatosan felbukkannak a már ismert épületek, szobák, karakterek, szörnyek – nos, ez mindenképpen értékelendő gesztus a fejlesztők részéről.











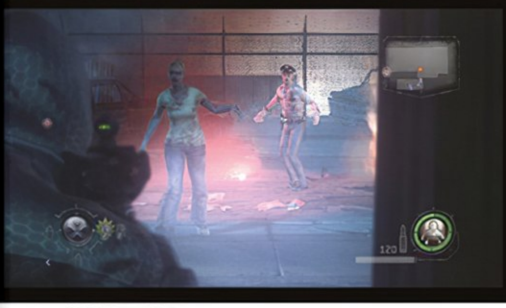
A grafika ugyan nem túl részletes, összkép szempontjából mégis teljesen rendben van – az éjszakai utcákon lévő rendőrautók fénye által megvilágított sikátorok piszkosul hangulatosak, illetve a karaktereink is kifejezetten jól mutatnak, ahogy a zombik is egészen kellemesen néznek ki. A játék audio része szintén rendben van: csapatunk tagjai rendre kommentálják az eseményeket, a zenék illenek az akcióhoz, a helyzetekhez, illetve a hanghatások segítenek a horrorisztikus hangulat elérésében is.

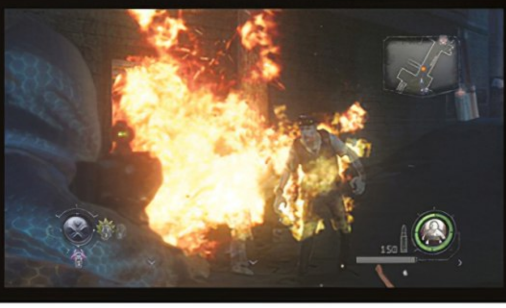


A kicsit egyszerű játékmenet mellett talán a bugok, illetve a mesterséges intelligencia olykori hiánya jelenthet veszélyt a programra: társaink rendre beakadnak, vagy csak bután álldogálnak valahol, miközben mi már régen máshol járunk; egyszer meg konkrétan a nagy büdös semmibe sétáltam bele egy ajtó kinyitása után, amikor is először csodálkoztam, miért van mindenhol szürkés jég a hatalmas terepen, majd nagyjából fél perc után, mikor megjelentek a falak, és a padló textúrája is a helyére került, rájöttem, hogy csak kicsit lassan épült fel a környezet. Természetesen a ritmusból egyből kizökkentett a dolog.
Azt azért tegyük hozzá, hogy a megjelenés még odébb van, szóval addig simán orvosolhatják ezeket a hibákat. Remélem. Bár van olyan is, amelyen biztosan nem fognak: egy fontos karakternek ténylegesen úgy negyvenszer lőttem a fejébe a mesterlövészemmel, ami meg sem kottyant neki, majd rájöttem, hogy egyszerűen csak oda kell szaladni a közelébe, és megy tovább a sztori, ami ugyan egyszerű megoldás, csak nem éppen életszerű, ahogy általában az emberi boss-ok legyőzésének hasonló módszere sem az (szintén rengeteg fejlövés, meg gránát, miközben halandókról van szó – pedig ez a szisztéma már kezd eltűnni a videojátékokból).



Amúgy az Operation Raccoon City nem világmegváltó, de élvezetes anyagnak ígérkezik, amely multiban kifejezetten érdekelne (szinte biztos, hogy az lesz az egyik legnagyobb erénye: négyes-nyolcas lövöldözés a zombiktól megszállt helyszíneken). Főleg, hogy nem mindegy, milyen taktikával haladunk előre: lassan, egymásra odafigyelve, teljesen megtisztítva a terepet, folyamatosan adagolva az adrenalint, vagy éppen akciófilmes jelleggel végigrohanva, lövöldözve az egész pályán. Ráadásként ott a fejlesztgetés, illetve az, hogy mindenféle kiegészítő cuccot gyűjtögethetünk (adathordozók, dokumentumok, mosómedve-szobrok) a megnyitható extrákhoz.





Az előzetes verzió alapján én azt mondom, hogy az átlagnál jobb, de nem elsőrangú akció/horror-játékkal van dolgunk, amely más körítéssel talán elvérezne, de a Resident Evil világával van esélye arra, hogy elrabolja a régi epizódokért (is) rajongók szívét. Teljes, mindenre kitérő teszt a következő számunkban várható. Nagyjából az annak megjelenéséig tartó időmennyiséget kell kivárni a Resident Evil: Operation Raccoon City kiadásáig is.

Böjtös Gábor

Asura's Wrath

És megint dühbe jövünk...

Asura nem egy egyszerű fazon. Ha a világ összes nyugtatóját bevenné, akkor is húzná az ideg, és valószínűleg Mucsi Zoltán indulatkezelő videói sem segítenének neki. Bárki próbálja megállítani, csak perzseli tébolyult haragját, és még pusztítóbbá teszi ezzel. Mivel elárulták és cserbenhagyták, magányosan, egyedül tipor el mindenkit, aki azt megérdemli; olthatatlan bosszúszomja és őrjöngő dühe pedig végzetes párosnak bizonyul.

Az Asura's Wrath-ről előljáróban annyit kell tudni: nem szabad komolyan venni. A már majdnem két éve várólistán feszítő játékot a CyberConnect2 csapata körülbelül akörül engedi szabadjára, hogy te a kezedbe veszed ezt a lapot, és biztosan pusztítani fog. De előre figyelmeztetlek: ez nem az a fajta élmény, amelyhez mélyen el kell majd merülni a hangulatban, emésztgetni kell a történetet. Ebbe a kalandba bármikor belecsöppenhetsz, ugyanazt nyújtja majd. Azt hiszem azt, hogy pontosan mit kell várni a szoftvertől, a Prophet44 egyik száma fogalmazza meg: „Sit down, chill out and enjoy the ride", azaz „ülj le, lazulj el, és élvezd". Az általam próbált előzetes lemez anyaga ugyanazt erősítette meg bennem, amit már a demo alapján leszűrtem: az AW egy különleges élmény lesz. Biztosan meg fognak róla oszlani a vélemények, nem fog mindenkinek tetszeni. Van, aki tud majd azonosulni azzal az őrült, elszállt stílussal, amit a játék képvisel, míg mások nem. Én előbbi kategóriába tartozom, így kíváncsian várom a megjelenést, hiszen teljesen magával ragadott, mind a képi világ (nem a grafikáról beszélek, de erről majd később), mind az eszelős hangulat. Ebben a szoftverben ugyanis egyesülni fog a magányos hős bosszújának (pl.: God of War), és a legvadabb japán animék pózerségének élménye, egy nagy, sokszor kellően röhejes, összességében azonban pofátlanul szórakoztató egészet alkotva. Ha nagyon szigorú akarok lenni, azt mondanám, hogy ez egy hihetetlen nagy ökörség, elvégre egyelőre egyszerűnek tűnő történetvezetése, és a logikának, fizikának és minden földi törvénynek a létező összes módon ellentmondó pillanatai ezt sugallanák. Ugyanakkor személy szerint nem tudom nem élvezni, minden bárgyúságával együtt. Az Asura's Wrath egyszerűen túl szerethető ahhoz, hogy ezek eltaszítsanak, sőt pont ezek az összetevők teszik olyan vonzóvá.

Na de nézzük, mi is lapult a kis betekintő lemezen. Azt hittem, a demóban látottakat legfeljebb a teljes játék legkülönlegesebb pillanatai emelhetik új szintre, de tévedtem: az előzetes nevetve felülmúlt minden abban látottat. Ahogy azt már tudni lehetett, a szoftver az animés hangulathoz ragaszkodva epizódokban van adagolva (ezt a hatást erősíti továbbá, hogy szintén a japán rajzfilmekhez hasonlóan, egy-egy rész közepére eye catcher képeket vágnak be), ezekből volt szerencsém ötöt kipróbálni. Megtudtam némi plusz infót hősünk múltjáról, mesteréről, de ezeket nem részletezném, méghozzá két okból: nem akarom senkitől elvenni az örömöt, hogy maga élje át ezeket, és a lényeg úgysem ebben van. Legalábbis minden eddigi jel arra utal, hogy az Asura's Wrath története csupán üzemanyaga annak az őrületnek, ami a képernyőn zajlik. Ahogy az epizódok egymást követték, azon kaptam magam, hogy a szoftver saját magát licitálja felül, így abban már most biztos vagyok, hogy attól a perctől, hogy a végleges játékban új kalandot indítunk, egészen addig, amíg a készítők nevei nem gördülnek le előtted, mindig rá tudnak tenni egy lapáttal a monumentalitásra, az élményre. Abban sem kételkedem, hogy az igazán elrugaszkodott akció-animék (Dragon Ball, Bleach) szerelmesei bőven fognak nekik tetszőt találni Asura epikus kalandjában.

Amit egyelőre homály fed, hogy ez a bizonyos kaland hagy-e majd benned akkora nyomot, hogy újra át akard élni. Merthogy be kell látni: mágikus vonzása ellenére sem lehet elsiklani a játék hibái felett. Ahogy fentebb említettem, nagyon megfogott a képi világ. Már maga az ötlet is rendkívül tetszetős volt, hogy egy játék egyesítse az ázsiai mitológiát, és az egyfajta sci-fi világot, a megtestesítés azonban még inkább lenyűgözött. Ez azonban a karakter- és pályadizájnnak szól, véletlenül sem a grafikának. Jelenlegi megjelenése mellett az Asura's Wrath-re talán túlzás lenne azt mondani, hogy csúnya, viszont a közepes megvalósítás már annál inkább helyénvaló. Ez első sorban a helyszínekre vonatkozik, amelyek néha pofátlanul puritánul festenek. Bár a fejlesztők tudták jól, hogy amíg olyan vehemens akció megy a képernyőn, amilyen, addig senki nem fogja a környezetet vizslatni, azért ez előbb-utóbb szemet fog szúrni mindenkinek. A karakterek ugyan lényegesen igényesebben lettek kidolgozva, mint a pályák – mivel a dinamikus anime-hatás érdekében gyakoriak a közeli bevágások –, itt akarva-akaratlanul is az arcunkba dörgölik a kevésbé szemet szúró, de









előnytelen szögekből azért egyértelműen látható hibákat. Persze, a megjelenés túl közel van ahhoz, hogy ez változzék, ami kár, mert alighanem még epikusabb hatást nyújtottak volna az elborult harcjelenetek, ha látványban is elkápráztatnak minket. Igaz, a zenei aláfestés, és a (még angolul is meglepően jó) szinkron valamelyest kárpótol minket. Amikor egy meteoron zajló hatalmas harcot egy klasszikus szimfónia fest alá, az valami frenetikus!

A másik, ami némileg aggaszt, hogy bár az egyértelműen kijelenthető, hogy szórakozásból nem lesz hiány, már az általam próbált öt epizódban is felütötte a fejét némi monotonitás. Ez leginkább abból fakad, hogy a játékmenet rettenetesen egyszerű (gyakorlatilag három gomb végtelenített nyomkodásából áll + Quick Time Eventek), valamint az is közrejátszik benne, hogy hiába az emlékezetes bossfightok, ha az átlag ellenfelekkel való küzdelem folyamatosan önmagát ismétli. Így stílusra bármennyire is hardcore az Asura, a játékmenet egyszerűsége leírhatatlan, és ezáltal kevésbé játszatja magát. Lehet, hogy a fejlesztők ezzel egyszerre akarták megszólítani az elborult japán stílus, és a könnyedebb, nyugati játékmenet kedvelőit, de félő, hogy „két szék között..." lesz a vége. Persze nem tudni, hogy a játék többi része mivel fog kecsegtetni, így ezt még nem kiabálom el, reméljük a legjobbakat.

A vicc az, hogy az Asura's Wrath még monotonitása ellenére is szórakoztató, csupán, egy idő után semmivel nem nagyobb élvezet játszani, mint nézni. Mivel a bossfightok (legalábbis legjobb pillanataik) lényegében QTE-vel teletűzdelt átvezetők, ennél fogva borzasztó könnyűek, ezért gyorsan azon kaphatja magát az ember, hogy ő csupán annyira vesz részt az eseményekben, mint mondjuk az animék azon karakterei, akik mindig az oldalvonalról nézik a legbrutálisabb küzdelmeket, és legnagyobb feladatuk konstatálni, hogy micsoda harc is folyik épp (itt megint a két fenti animét tudnám példaként felhozni).

Badarság lenne az Asura's Wrath-et az év legjobbjai közé várni. Rettentő naiv az az ember, aki azt gondolja, ilyen egyszerű játékmenettel, és a közepesnél csak egy fokkal jobb technikai megvalósítással megváltást fog hozni a program. Reálisabb elvárás inkább egy ínyenc falatként helyet készíteni neki a polcon. Az ugyanis egészen biztos, hogy ez lesz az év legelszálltabb élménye, melynek folyamán Asura egyre csak dühösebb lesz.

rolmanus



FIFA STREET

Immár lassan négy esztendeje, hogy az EA nem jelentkezett az utcai labdarúgást fókuszba helyező sorozatával, ami nem csoda, hiszen hiába a nagypályás sikertörténet, a Street elnevezésű verzió valahogy soha sem működött igazán. Ennek pedig igen prózai oka van, méghozzá az, hogy az EA egész egyszerűen nem vette komolyan magát a sportágat. Aki focizott már valaha is kispályán, az tudja, hogy teljesen más, mint a zöld gyepen kergetni a labdát. És ugyan tényleg kevésbé fontos benne a taktika (bár a futsal csapatokat elnézve igazából ez az állítás sem állja meg a helyét), és sokkal inkább az egyéni képességekre van kihegyezve a játék, vagyis hogy hány bőröst tudunk kiosztani, mielőtt a kapust elfektetve a kapuba helyezzük a labdát, azért mégis csak többről szól az egész holmi látványos trükközésnél. A készítők valamiért mégis úgy érezték, hogy a kispálya csupán arcade jellegű bohóckodásként ültethető át a videojátékos formátumra. Így nem baj, ha nincsenek szabályok, és kit érdekel, ha a labdával bemutatott kunsztok felrúgják a fizika szabályait, vagy az, hogy kondenzcsíkot húzó szuper-lövésekkel a pálya bármely szegletéről gólt szerezhetünk, csak cselezni lehessen orrvérzésig, oszt' jó napot.

A széria ennek szellemében készült három része igen komolyan megsínylette ezt a fajta filozófiát (pl. a játékok szavatossága nagyjából a századik kötényből lőtt gólt követően lejárt), melynek otromba „csúcsa" a már a futballistákat is önmaguk rajzfilmszerű paródiájává silányító 2008-as FIFA Street 3 lett. Pedig a kispályás labdarúgásnak megvannak a maga szabályai és szépségei, éppen ezért olyan hihetetlenül népszerű, igazi tömegsport, melynek ugyanúgy része a lakótelepi ketreces pályán vívott örömfoci a haverokkal, mint a FIFA, és az UEFA szigorú irányítása alatt működő futsal, amiből természetszerűleg BL-t, Európa- és Világbajnokságot is rendeznek. A szériát újraélesztő idei FIFA Street végre mindezt ötvözi magában, és úgy kezeli a sportágat, ahogyan az megérdemeli: bemutatva sokszínűségét, és mégis komolyan véve az egész történetet.



Élethű kötények

A közel sem a végleges játék képét tükröző előzetes verzió egyértelműen jelzi, a FIFA Street idei kiadása bizony a valaha készült legvalószerűbb utcai futballszimulátor lesz. És itt a valószerűségen, és a szimulátor jellegen van a hangsúly, ami már az első gyors meccset elindítva durván szembeötlő. Nyoma sincs stilizált játékosoknak, vagy mókásra vett környezetnek, amit látunk, az valódi futball! A valósághűségről a FIFA 12-ből átemelt grafikus motor, a fizikai kontaktusokért felelős Impact Engine, és a precíziós labdavezetés gondoskodik, így a játékos animációk, és a játékmenet egyaránt kifogástalanok. Utóbbi talán lassult egy picit, ám összetettebb lett, ami egyáltalán nem vált a kárára, hiszen a pergő, dinamikus mérkőzésritmus megmaradt a szűkebb pályák miatt, ugyanakkor bizonyos játéktípusokban a csapatjáték sokkal nagyobb jelentőséget kapott, mint eddig (példának okáért lehet rendesen védekezni, és passzokból támadást építeni).



Az azonnali játékkezdést rejtő Hit the Pitch menüpontba belépve ötféle játékmód közül választhatunk. A hagyományos 5 az 5 ellen felállás mellett végre valahára helyet kapott a hivatalos teremfoci, vagyis a Futsal, a takaros kötények kiosztására játszott Panna Rules játékmód, illetőleg a Last Man Standing nevű opció, melyben minden egyes góllövőnk kiszáll a játékból, így végül lehet, hogy egyetlen játékossal kell rohamoznunk a teljes létszámban felálló ellenfelet, hogy bevigyük a győztes találatot. A Custom match menüpontban pedig rengeteg beállítási lehetőség közül válogatva létrehozhatjuk a saját szabályrendszerünk szerint működő mérkőzéseket (pl. gólra vagy időre játszható meccsek, csapatlétszám, legyenek-e szabálytalanságok vagy sem stb.).

A játékmentben azért még akadnak jócskán hibák, melyek remélhetőleg csupán a preview verzió számlájára írhatók, és a végleges játékban már kiküszöbölik azokat, ugyanis rettentően zavaróak. A legtragikusabb a kapusok viselkedése, sokszor a legkönnyebb lövések zavarba hozzák őket, ártalmatlan helyzetekben hajlamosak elbikázni a labdát a











passz helyett, a jó védéseket követően pedig előszeretettel gurítják oda a lasztit az ellenfél játékosának. A labdaátvételek szintén problémásak, így nem kevés öngólt lehet összehozni egy ártalmatlanul hazagurított labdával is. Igaz, a mezőnyjátékosok estében szintén gondot és némi fogcsikorgatást jelent a kulcsfontosságú pillanatokban a csatár lábai között átcsúszó átadás.
Az utcai fociban persze a látványos trükkök állnak a középpontban, így a fejlesztők különös hangsúlyt fektettek az egyes mozdulatok kidolgozására. Cselekből és fifikás átadásokból nincs hiány, több mint ötven fajtát húzhatunk elő a tarsolyunkból (ez kétszer több, mint ami a FIFA 12-ben volt), már ha eleget gyakoroltunk, és ezek pontos végrehajtását pedig az új, Street Ball Control névre keresztelt irányítási rendszer garantálja. Ez igen jól működik, a labdát megállítva a jobb analóg kar segítségével talppal húzogathatjuk a lasztit, minden egyes érintést kontrollálva. A cselek összekötése gördülékeny, így tulajdonképpen csak a kreativitásunk szab határt annak, hogy az ellenfelünket milyen kombinációval küldjük el gyufáért. Tovább színesíthetjük a stílusunkat, ha bevonjuk a pálya részeit az összjátékba, hiszen akár a palánkkal is hatékonyan kényszerítőzhetünk az újra hangolt wall-play mechanizmusnak köszönhetően, már ahol ezt a szabályok megengedik, értelemszerűen a futsalban ezzel nem operálhatunk. Apropó pályák, ezek között harmincöt újat találunk majd szerte a világ nagyvárosaiban, az egyszerű aszfaltozottól a parkettával borított futsal arénán keresztül, egészen a házetetőn kialakítottig.
A választható csapatok közül az amerikai, az angol, a francia, a német, az olasz, és a spanyol bajnokságok licenszelt együttesei állnak a rendelkezésünkre rengeteg, a valós mására a megszólalásig hasonlító labdarúgót – marketinges megfontolásból főként ismert, nagypályás sztárokat – felvonultatva, köztük a játék arcának igazolt Lionel Messivel, vagy éppen a Mainzot erősítő Szalai Ádámmal.
De ha szeretnénk, akkor több mint hatvan válogatott (sajnos Magyarország nem opció) felett is átvehetjük az irányítást, illetőleg rendelkezésre állnak a megnyitható speciális csapatok (klasszikusok, utcai focisták, freestylerek stb.), és az általunk összeállított gárdák egyaránt.

Gettóból a virtuális csúcsra

A karriermódot rejtő World Tour menüpontban a saját játékosunkat készíthetjük el. A szokásos fizikai paraméterek (magasság, súly stb.) beállítása, és a tömérdek elemet tartalmazó gardrób mellett sokkal izgalmasabb, hogy a futballistánk fél tucat képességi mutatóját, kedvenc cseleit, és a speciális stílusának megfelelő mozdulatokat (levegőben végrehajtott passzok, rabona átadások, ollózás stb.) is megadhatunk.
Miután ezzel végeztünk, csapatot kell toboroznunk, akikkel azután a helyi dühöngőből indulva különböző tornákon, kihívásokon vehetünk részt, hogy egyre feljebb tornázzuk magunkat az utcai futballisták ranglistáján.
A győzelmekkel – a választott nehézségi szintnek megfelelően – újabb helyszíneket, kiegészítőket, csapatokat nyithatunk meg, illetőleg a mérkőzésen mutatott játékunk, cseleink függvényében pontokat gyűjtünk, amiket a játékosaink képességeinek fejlesztésére használhatunk. Minél nagyobb a reputációnk, annál komolyabb ellenfelekre kell számítanunk, így végül a világ legnépszerűbb klubcsapatainak sztárjaival mérhetjük össze erőnket. A karriermód a FIFA Street igazi erőssége lesz, ami élvezetes és hosszú távú szórakozást ígér, és amit az egyelőre még nem élő (elvileg sok lehetőséget kínáló) online opciók jelentősen megtámogathatnak.
Úgy tűnik, az EA Canada fejlesztői végre nem egy újabb hihetetlen trükköket felvonultató fantasy játékot, hanem vérbeli kispályás futballt készítenek a műhelyükben, ami szimulátoros jellegének ellenére is gyorsnak, látványosnak és szórakoztatónak ígérkezik.
Cipőfűzőt bekötni: az év meglepetés sportjátéka lehet, ha labdába tud rúgni a nagy testvér eladási adatai mellett.

Mo




SONY
PS VITA
SELECT
START
Rendeld meg az új PlayStation®Vita-t még ma
A PlayStation®Vita előrendelők most exkluzív PS Vita előrendelői csomaggal gazdagodhatnak, amely tartalmaz egy limitált kiadású kék színű fülhallgatót vagy egy PS Vita feliratú bőr pénztárcát. A PS Vita előrendelhető a Sony Centerekben és az 576Kbyte üzleteiben.
Bővebb információt itt találsz:
hu.playstation.com
PlayStation Network
PS VITA
PlayStation®Vita
SONY
make.believe

NYEREMÉNYJÁTÉK

Tisztelt Olvasóink!

Nyereményjátékainkra a beküldési feltételek a sorozatos visszaélések miatt megváltoztak. A lentebb látható kérdésekre a választ a megadott, megjelölt helyre írjátok. Az adott nyereményjátékon, amelyiken részt vennétek, azt a szaggatott vonal mentén vágjátok ki a lapból, majd rajta a helyesnek gondolt megfejtéssel küldjétek el azt a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2. **Amennyiben az adott játék több platformot érint, írjátok a válasz mellé, melyikre szeretnétek a nyereményt!** A borítékra, vagy abban egy papírlapra feltétlenül írjátok rá a postai címeteket, telefonszámotokat, illetve az e-mail elérhetőségeteket. Nyereményjátékainkra a beküldési határidő **2012. március 2.** Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 2-án adtok fel, az is érvényesnek számít. Egy borítékba az összes válaszkupont berakhatjátok. Csak az újságból kivágott kuponokat fogadjuk el! Dimag rendszeren keresztüli olvasóink a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre küldjék be a választ. Többszörös beküldés kizárást von maga után. Kérjük az azonosításhoz adjátok meg a Dimag rendszerben használt e-mail címeteket, a postai címeteket illetve a nyereményjáték nevét (és az esetleges kívánt platformot) tárgyként is a megfejtés mellett.

A Fumax igencsak beindult az utóbbi hónapokban a videojátékos témájú regényeket illetően, ami nekünk különösen jó, hiszen a remek kapcsolatnak köszönhetően ismételten lehetőségetek van arra, hogy a Konzol Magazin olvasóiként grátisz eshessetek neki Nathan Drake prózai kalandjainak. Nem kell mást tennetek, minthogy megválaszoljátok az alábbi kérdést, mi pedig a megfejtők között kisorsolunk két példányt a regényből.



A kérdés: Mi a címe a Vita nyitó kínálatában szereplő Uncharted-játéknak?

Válasz:...

Az ajándékokat köszönjük a Fumax kiadónak, a Goodinvest Kft.-nek!

Mivel szerkesztőségünkben maradt pár Move-os játék, ezekből egy kisebb pakkot szeretnénk felajánlani a szerencsés nyerteseknek, akik helyesen válaszolják meg kérdésünket. Egy-egy Medieval Moves és Eyepet & Friends a tét, amikkel hamarosan már hárman is kipróbálhatják a mozgásérzékelős játékok nyújtotta élvezeteket.





A kérdés: Hogy hívják a Medieval Moves főszereplőjét, akivel a 17-ik számunkban „interjút" is készítettünk?

Válasz:...

A játékokat köszönjük a Sony Central and Southern Europe Kft.-nek!

Rayman év végén tért vissza közénk, méghozzá egészen szórakoztató formában, lehetővé téve ezzel azt, hogy kedvenc nagygépeinken a klasszikus platformer játékok szellemét megidézve mulathassuk az időt. Amennyiben te is szeretnél elveszni Rayman színes, mesés világában, válaszolj az alábbi kérdésre, és a tied lehet egy X360-as, vagy egy PS3-as verzió!





A kérdés: Sorolj fel legalább három címet a Rayman-sorozatból (az Origins nem érvényes válasz, ellenben a spin-offokat elfogadjuk)!

Válasz:...

A játékokat köszönjük a PlayOn Magyarország Kft.-nek!

A SoulCalibur-széria méltán szerepel a legnevesebb verekedős játékok között, és ezen állapotán a most megjelent ötödik epizód sem ront. Remek karakterek, csodálatos helyszínek, kellemes zenék, szuper játékmenet jellemzi a programot, amelynek ha te is nagy rajongója vagy, vélhetőleg örömmel pályázod majd meg a kisorsolásra váró egyetlen darab, L-es méretű pólónkat, amiért az alábbi kérdésre kell helyesen válaszolnod.



A kérdés: Ebben a konzolos generációban (PS3/X360) az új résszel együtt hány SC-epizód látott napvilágot?

Válasz:...

A játékokat köszönjük a CNG.hu Kft.-nek!

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Battlefield-könyvet/Fumaxos képregényt nyertek: Fuchs Dorottya (Budaörs), Szabó Csaba (Szeged), Tóth Zoltán (Nyíregyháza)
Tekken Hybrid-játékot nyertek: Makrai Ádám (Göd), Miklós Szilvia (Budapest), Nagy Kristóf (Budapest)
Happy Feet 2-játékot nyertek: Lukács Ádám (Budapest), Trestyánszky Anett (Eger)
Lego Harry Potter-játékot nyertek: Király Péter (Budapest), Török Krisztián (Szentgál)

Új!

Miért éri meg előfizetned a Konzol Magazinra?

Ajándék *(sima és ajánlott küldeményként)* játékkal egy évre:

12 lapszám
- Sima: **12.390 Ft!**
- Ajánlott: **12.900 Ft!**
- Console Corner: **9.990 Ft!** ****

Játék nélkül egy évre:

12 lapszám
- Sima: **8.890 Ft!**
- Console Corner: **6.500 Ft!** ****

Fél évre:

6 lapszám
- Sima: **4.790 Ft!**
- Console Corner: **3.500 Ft!** ****

A Magyar Posta árainak emelkedése miatt a szállítási díjaink is változtak!
Fontos: postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!

Eláruljuk!

Megéri mert:

-pénzt spórolsz vele
-nem kell csalódnod, hogy a közeli újságosnál már elfogyott
-alkalmanként extra letölthető tartalmakat adunk
*-két korábbi lapszámot ingyen kiküldünk neked**
*-amennyiben játékkal kéred, a lenti kínálatból az éves díjjal közel egyező értékű játékot választhatsz mellé***

Menj biztosra!

A Konzol Magazint ajánlott küldeményként kaphatod kézhez az alábbi feltételekkel: 12 + 1 lapszám esetén plusz 3240 Ft-ért, 6 + 1 lapszám esetén plusz 1680 Ft-ért juthat el hozzád biztonságban a kedvenc lapod. Amennyiben két korábbi számot kérsz, akkor a díj 3460 Ft. (éves), illetve 1900 Ft. (féléves).



Előfizetési szándékodat az **elofizetes@konzol.eu** e-mail címen, továbbá postai úton a kiadó címére küldött levélben is jelezheted (**Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2.**).

PS3



ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD	DUKE NUKEM FOREVER	RAYMAN ORIGINS	DIRT 3	Gran Turismo 5	HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL (EXT.)	KILLZONE 3

XBOX 360



ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD	DUKE NUKEM FOREVER	RAYMAN ORIGINS	DIRT 3	WARHAMMER 40.000 SPACE MARINE	RISE OF NIGHTMARES	RAGE

Amennyiben egyéb géptípussal rendelkezel, és játékkal szeretnél előfizetni a magazinra, keress minket az elofizetes@konzol.eu címen, és egyénre szabott ajánlatot biztosítunk a részedre.

KIEMELT *** AJÁNLATUNK



Most a legújabb PS3-as és Xbox360-as slágerjátékokkal együtt

18.390 Ft -ért

12 szám, plusz az évkezdés kiemelt címei közül az egyik (szabadon választhatsz a játékok közül) – ajándéknak is kiváló!



Amennyiben ajánlott küldeményként kéred a játékot, a teljes összeg 510 Forinttal lesz több, azaz 18.900 Ft-ra módosul!

* Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható se ajándékként, se új előfizetéshez.
** Egy előfizetéshez csak egy játék választható.
*** A kiemelt ajánlat játékai korlátozott példányszámban állnak a rendelkezésünkre. Az előfizetéshez kért ajándék játékot az előfizetés megtörténtét követően 15 munkanapon belül postázzuk. Egyes játékok beszerzése ennél több időt vehet igénybe.
**** Magazin és az ajándék játék személyes átvétele a Console Corner üzletében.
A kínálat változásának jogát fenntartjuk!

A játékok nem minden esetben fóliásak!
Egyes játékoknak a Platinum illetve Classic kiadását küldjük ki!

1 Itt látható az adott írás típusa

2 ***Multiplayer:*** az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg
Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet
Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg
VITA, PSP, 3DS és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

3 A tesztben szereplő játék megvásárolható a Console Corner-ben. Előfordulhat, hogy az adott program a magazin megjelenéséig kifogy a raktárból, de érdeklődés esetén utánrendeléssel beszerzik a kívánt terméket.

4 A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt! Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

10	Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!	5	Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
9	Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!	4	Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
8	Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!	3	Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.
7	Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.	2	Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
6	Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.	1	Mi se értjük, miért tettük be…

5 ***Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:***
Böjtös Gábor, Duke, Dzsek, eszgé, Foxhound, Gyuricza Péter, JediEco, Krisz, Martin, Mo, Picachu, rolmanus, sQr', Szasa, Veres Miki

6 A kiemelt színnel jelölt platformokon érhető el a tesztben leírt játék(a DS játékok 3DS-en is futnak ezért azt is jelöljük).

7 A játék címe

KÜLÖNVÉLEMÉNY

Itt a teszt szerzőjének véleményével ellentétes, vagy éppen a véleményét erősítő kiegészítést olvashatod egy másik írónk jóvoltából.

7 JÁTÉK CÍME
4 10
6 X360 PS3 VITA PSP Wii 3DS DS
Kiadó: ***THQ*** Fejlesztő: ***Volition Inc.*** Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1*** 2
VIZUALITÁS 10 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 10
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 10
5 Böjtös Gábor CC 3

Lemaradtál? Nem gond, még bepótolhatod a hiányt!

A Konzol Magazin 2010-es számait (hét magazint) most akciósan, mindössze 1000 Ft-ért vásárolhatod meg!*



A 7. Konzol Magazin esetében választhatsz, melyik címlappal kéred azt.

A Konzol Magazin teljes 2011-es évfolyamát most akciósan, mindössze 3500 Ft-ért vásárolhatod meg!*



A 12. Konzol Magazin esetében választhatsz, melyik címlappal kéred azt.

Ráadásként most kedved szerint összeállíthatod a hiánypótló pakkodat, amelyben hat darab szabadon választott magazint (a 2010-es és 2011-es évfolyamokból) adunk akciós áron, most mindössze 1800 Ft*-ért!

Postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!

* A lapokat egyben küldjük ki, amelyek nem férnek be minden postaládába. A szállítási díj sima postai küldeményként 1000 Ft, ez esetben a kézbesítésre nem tudunk garanciát vállalni, ajánlott küldeményként 1300 Ft, futárszolgálat által 1700 Ft. Az árak tartalmazzák a légpárnás boríték árát is, amely óvja a lapokat a szállítás során előforduló sérülésektől.

Fontos! Akik személyes átvételt kérnek, ők is először postai úton, vagy az elofizetes@konzol.eu-n jelezzék azt felénk. Miután az ügyfélszolgálattal rendeződik a rendelés, az illetőt telefonon értesítjük arról, mikortól veheti át személyesen a magazinokat a Console Corner üzletében. A boltban az előzetes rendelés és annak menetének végrehajtása nélkül nem vehetőek meg akciós áron a lapok!



FINAL FANTASY XIII-2

„Egy homokszemben lásd meg a világot(...)"



„A hely, ahová egyszer még visszatérek”

Halk dallamok közepette ülök neki a szövegszerkesztő beindításának: ismerős egy régi korból, minden értelmében... tudjátok, az elkövetkezendő oldalakhoz szükségesnek éreztem betenni ezt a zenei CD-t, ugyanis egy olyan sorozat legfrissebb epizódjáról alkothatok most véleményt, amely mindig is kedves volt a szívemnek… legalábbis egykor. Mert változnak az idők: új generációk jönnek a régiek helyébe, s azok halhatatlan nagyjai fölébe szállnak a Videojáték-világ égboltjára, hogy csillagként, mindörökkön tündököljenek. Ilyen sziporkázó halmaz a Final Fantasy-széria több darabja is… milliók kedvencei. Megannyi játékos életének feledhetetlen pillanatait, igazi könnycseppjeit rejti mélyen magában a csillagtársulás: köztük az én élményeimet is. Gyermekként találkoztam először ezzel a fantáziával, s azóta szinte mindegyikbe belevetettem magam, sok száz órát eltöltve szebb, jobb világokban. S íme, immáron felnőtt férfiként ismét kölyök lehetek egy rövid időre, ugyanis megérkezett a Final Fantasy XIII-2. Az én játékom. A mi játékunk. De valóban az lenne? Mindannyian olvastuk, s láthattuk, hogy az utóbbi évek negatív kritikái, és a szaksajtó kemény szavai ostorozzák ezt a régi nagy nevet… S én? Temetni jöttem? Halotti beszédet tartani egy már rég szegért kiáltó koporsó fölött? Vagy méltatni a feltámadást? A hatodik oldalra megígérem, választ kaptok ezekre a kérdésekre – ahogyan azt is elárulom, mely muzsikák segítettek oldalról oldalra.

„Elfelejtett emlékek a viharban”

Ahogyan a FFXIII-2 egyik főhőse, Noel is az időben utazik, úgy tegyünk mi is kis kitérőt a múltba, ugyanis 1987. jeles dátum a videojáték-történelemben. Ebben az évben egy kicsi, elnyomott japán cég a csőd szélén tántorogva végső, kétségbeesett lépésre, utolsó fantáziájának megalkotására szánta el magát. Dolgozói elhatározták, hogyha következő szoftverük is visszhang nélkül merül a süllyesztőbe, lehúzzák a rolót. Mindent beleadtak, s mire leesett az első hó, elkészült a játék, melynek még a címe is jelképként ragyogott, megmutatva azt, hogy ez az utolsó esélyük. Szerencséjükre – nem különben a miénkre – a produktum megjelenése után az azonnal az eladási listák élére ugrott, és sokáig tartotta a pozícióját. A Squaresoft épületét jenek milliói töltötték meg: a cég megmenekült, s bőszen belekezdtek a folytatás munkálataiba, ám nem volt minden rózsaszín. Az akkori istenség, a Nintendo túlságosan rövidre akarta fogni a





pórázt, hátráltatta az exportálási kezdeményezéseket Amerika felé, az angol nyelvű változatoknál. Később már a munkálatokba is igyekezett bevonnia magát, cenzúrázta az erőszakosabb részeket, próbált hatni a történetvezetésre… 1995-re mindösszesen három rész látott napvilágot a Nagy Kacsaúsztatón: az első, a negyedik, és a hatodik; Final Fantasy I, II és III néven. Nyolc év hosszú és kimerítő időszak akkor, ha folyamatos érdekellentétekbe ütközik a fejlesztő, és a kiadó cég: a Squaresoft viszont '95-re erős, biztos alapokon nyugvó vállalat lett, így újabb merész húzásként otthagyta a Nintendót, majd a hetedik részt mintegy harminc millió dollárért eladta a Sony-nak.

Mindez nagyon jó beruházásnak bizonyult a cégóriás számára, ugyanis olyan hisztéria tört ki a visszafogott japánok közt a Final Fantasy VII megjelenésekor, amilyenre kevesen számítottak: ezrek álltak sorban a hideg ellenére, és előrendelésben is több mint egy millióan voltak kíváncsiak arra, ami már ekkor a Final Fantasy-k védjegye volt. Miről is beszélek? Arról, hogy minden játékuk az első perctől az utolsóig részletesen ki volt dolgozva, a történeteket fantasztikusan csavarták, és teljes mértékben kihasználták az adott hardver teljesítményét. Szintén a Squaresoft egyediségét bizonyította a részenként különböző kaszt és fejlődési rendszer, a zseniális, általuk kitalált ATB-szisztéma, valamint a visszatérő karakterek (Bahamut, Cid, Chocobo, Mog) szerepeltetése az adott világhoz igazítva.

...S valahogy mindez megváltozott. Legalábbis sokan így gondolják. Az elmúlt évek tapasztalatai alapján valóban mások lettek a Final Fantasy-k, de alapjaiban mindegyik megőrzött valamit a régi elgondolásból, értékekből: a tizenháromkettő, bármennyire is furcsán hangzik a címe, FF-rész, csak meg kell benne látni a jellegzetességeket.

KÜLÖNVÉLEMÉNY Martintól

Szerettem a SNES-es Final Fantasy VI-ot (amerikaiban III volt). Borzalmasan sok órát toltam bele, és mindent szépen egyéniben, avagy se térkép, se Youtube, se Gamefaqs, semmi. Imádtam a FFVII-et a szürke kis PS1-en.

De... a Ruby már kikészített. Nekem most pont jó így a Final Fantasy XIII-2, ahogy van. Valóban nem olyan, mint a régiek, de már én sem vagyok olyan, mint régen.

„Át azokon a dombokon"

A szoftver továbbra is a Fabula Nova Crystallis mítoszvilága köré épül (ahogyan anno a Compilation of Final Fantasy VII – különböző világok és karakterek, de egyazon egységben), ám mivel direkt folytatás, így újra Gran Pulse és Cocoon talaján vívjuk meg csatáinkat. Ismerősként köszöntenek minket a nagyobb városok és puszták, a dzsungelek, de más-más idősíkban, hiszen a tizenháromkettő középpontjában az időutazás, valamint az ezzel kapcsolatos paradoxonok állnak – és természetesen ismét a világ vége: de most nagyon.

„…Szomorúsággal van elárasztva ez a











végtelen birodalom…" – Lightning szavai üresen konganak Valhalla végtelen terében. Három év telt el azóta, hogy Fang és Vanille önmagukat feláldozva megmentették Gran Pulse-t attól, hogy Cocoon aláhulljon az égből. Serah és Snow összeházasodtak, és a menyegzőn Light is részt vett – legalábbis Serah emlékeiben. A Final Fantasy XIII folytatásában ugyanis mindenki úgy tudja, hogy Lightning meghalt, kivéve Serah-t...
A program első fél órája teljesen összekuszálja a Tisztelt Játékost, még akkor is, ha minden pillanatát kiélvezte az előző résznek. A megváltozott végkifejlet, a halott protagonista, a Bahamuttá átalakuló főgonosz, az égből alázuhanó Noel, aki magát időutazónak mondja… csak kapkodjuk a fejünket a homályos információk tömkelegétől, de idővel, legyünk akkor bármelyik síkban, kitisztul a kép.
A cselekmény tehát gőzerővel indul, de utána fokozatosan vált sebességet lefelé, teret engedve az újdonságok megismeréséhez és megszokásához. Bőven akad változás, méghozzá leginkább azokon a területeken, ahol a legnagyobb szükség volt arra, de… látszik a befektetett munka, hogy a teljes egész tartalmasabb és szórakoztatóbb legyen, mint elődje, ám ennek ára volt – erről viszont majd később.

„Aloha de Chocobo"

Bár a bevált recept alapjaihoz nem nyúltak hozzá, a korábbiakban tapasztaltakhoz képest mégis teljesen másfajta élmény a XIII-2-vel játszani. Sokkal akciódúsabbnak és frissebbnek hat, mindamellett, hogy már az első perctől kezdve otthonosnak és megszokottnak éreztem a harcrendszert. Az előző részből átemelt ATB-rendszer ismét remekül muzsikál: noha azt mindenkinek egyénileg kell eldöntenie, hogy menynyire volt elégedett vele korábban, de meglátásom szerint az akkori újítások előrébb vitték a sorozatot, ahogyan a mostaniak is. Mik ezek a pluszok? Először is, bizonyos mértékben visszatértek a random csaták, vagyis ismét a semmiből rontanak ránk a különféle kreatúrák, de az úgynevezett Mog Clocknak köszönhetően mégis van beleszólásunk az első csapásokba. Mielőtt a csataképernyőre kerülnénk, megjelenik egy kör alakú indikátor a képernyő alján: ha az A (vagy X, kinek a pap, kinek a papné) gombba még a zöld sávban sikerül belepüfölnünk, miénk a kezdeti előny. Sárga jelzésnél egyenlő esélyekkel indulunk a harcba, de a piros villogásnál mi kapjuk az első pofont. Egyébként szemlátomást sokkal könnyebbek lettek a harcok, még akkor is, ha összeakadunk azokkal a mocskokkal, akik permanensen csökkentik HP pontjainkat: ütéseik az adott összecsapásban végérvényesen



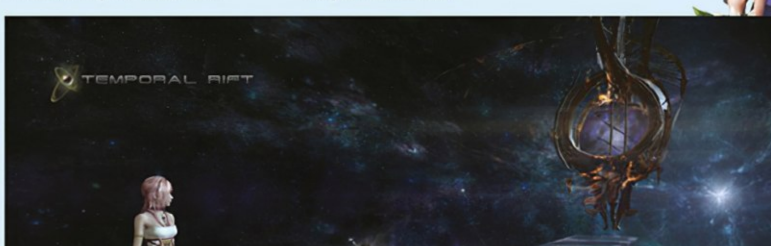




„leverik” életerőnket, amin még a Potion sem tud segíteni. A legjobb taktika most is a Paradigm Shiftek, vagyis a különböző kasztok (harcos, varázsló, gyógyító stb…) okos elrendezése. Az én összeállításomban Serah varázsló és gyógyító, némi harci szellemmel, míg Noel kőkemény harcos, egy csipetnyi mágia birtokában, társként pedig önmagát feláldozó szörnyecskét használok… Szörnyecskét? Igen, ráadásul ez a legnagyobb újítás, és a legjobb dolog a Final Fantasy XIII-2-ben. Az idézést hivatott kiváltani a szörnyek szövetségesként történő felvonultatása. Egyes csatákat követően foghatjuk el a csúnyaságokat, amiknek nevet adhatunk, kiegészítőket aggathatunk rájuk, és fejleszthetjük is őket! A fejlődés kicsit máshogyan zajlik, mint főhőseinknél – náluk még karaktereinknél is meghatározottabb ösvényen haladunk, mondhatni egyenes vonalban erősödnek, de lényeinket lehetőségünk van kombinálni másokkal is, ezáltal extra képességekkel felruházni őket. Igazi Pokémon-feeling, „Gyűjtsd össze mind”-hatás, ami egyrészt hatalmas móka, másrészt jócskán megtoldja a játékidőt is.

Ha már a játékidőnél, egyáltalán az időnél tartok, ideje rátérni a Final Fantasy-k második meghatározó pontjára: magára a kalandra. Ebben a szegmensben is jócskán találkozhatunk meglepő megoldásokkal: a történet egyes részein, de sarkítottan szinte minden betérőn úgynevezett Live Triggerek várnak a játékosokra – konkrét dialógusok ezek, amikkel még soha ezelőtt nem találkozhattunk egyetlen FF-részben sem. Lényegi jelentésük, hogy a cselekmény egyes részletei megváltoznak válaszaink függvényében, bár a végjáték alakulásában nem játszanak szerepet. Emiatt túlságosan sok értelmét nem láttam a Live Trigger bevezetésében, de mindenesetre jópofa dolog: általa élőbbé tették a nem játékos karaktereket is. Ami viszont teljes mértékben elnyerte tetszésemet, az a Cinematic Action, akár harc, akár átvezető jelenetek közben: QTE a Max Payne-ből, God of Warból, és még ki tudja hány stuffból. Lehet vitatkozni, miért kellett bele, miért nem kapunk inkább megannyi gyönyörű CG-animációt, de véleményem szerint szükség volt erre a merész húzásra. Folyamatosan a magasban tartja az adrenalin szintünket, pörgősebbé teszi a játékot, és egyszerűen… megváltoztatja az egész atmoszféra ritmusát. Egyébként is, egy szavunk nem lehet a grafikára: impozáns helyekre látogatunk egy varázslatos és meseszép világban. Elég megtekinteni pár screenshotot, bár úgy érzem, még az sem szükséges: a Square mindig is ügyelt arra, hogy álleejtős műsort adjon nekünk, és az évek alatt megszoktunk tőlük egy színvonalat – ezért nem tűnik fel sokunknak a Final Fantasy-k szépsége. Mert már elvárjuk az epizódoktól, pedig… nem feltétlen erről kellene szólnia ennek az egésznek. A soundtrackekről ugyanezt tudom elmondani: az általunk állított léc ugyan magas, de csont nélkül veszi az akadályt az audio is.













Szörnyek befogása, random csaták, dialógusszisztéma, többféle befejezés, QTE-szegmensek… az újdonságok listája. Legalábbis azoké, amiket a pozitívumok rubrikába sorolhatunk.



„Az idő őrzője"

Ahogyan a cikk elején említettem, a játék a fő csapásirányának az időutazást, és az abból következő paradoxonokat választotta. Serah emlékei egy olyan idősíkból származnak, ami igaz, mégis Ő az egyetlen, aki még hiszi, hogy nővére nem változott kristállyá, és életben van. Lightning márpedig valóban él, és harcol a káosz ellen, amit/akit Caius-nak hívnak. Noel, az időutazó srác hétszáz évvel Cocoon pusztulása után született – az ő valóságában nem sikerült megállítani a Ragnarokat, és azok szép lassan kiirtották az embereket. Ő a jövő megváltoztatásáért harcol, aminek kulcsa Lightning megmentése, és mivel Serah az egyetlen, aki nem fogadja el jelenjének módosulását, szövetségben, együtt utazgatnak az időben, hogy megtalálják őt. Bevallom, izgalmas és érdekes évekkel később látni azokat a helyeket, ahol egyszer már jártam, egy másik játékban – találkozni megöregedett karakterekkel, és beszélgetni velük, de a tálalás enyhén szólva is hagy maga után kivetnivalót. Bár a non-linearitást úgy ahogy sikerült kiküszöbölni a Historia Crux System életre hívásával, de ez csupán félmegoldás. Lényegében a Crux maga a világtérkép, ahol kedvünkre utazgathatunk az évek között, de mindezt menüpontokba szedve. Ettől nem lett nyitott a világ, csupán annyit értek el vele az alkotók, hogy lehetőséget biztosítottak arra, hogy néha megálljunk, és annyi időt szenteljünk a tápolásra, és az erősebb szörnyek befogására, amennyire kedvünk tartja. A cselekmény is igen vontatott és egysíkú néha: megérkezünk a területre, paradoxonok után kutatunk, leverjük a kissbosst, keressük a cuccot, amivel megnyithatjuk az újabb időkaput… persze, közben megismerjük a főszereplőket, belelátunk a lelkükbe és titkaiba, de sokkal több időt kellett volna fordítani a személyiségjegyek kidolgozására. Serah alig változott valamit, még mindig kis naiv, törékeny leányzó íjpuska-moggal a kezében. Noel valamivel komolyabb egyén, de vele sem tudunk igazán azonosulni… hajkurásszuk Lightninget, aki az igazi húzó erő volt az előző részben is, és ez az, ami minket,

Játékosokat is előre visz. Hogy megtaláljuk, és végre rendet tegyen a káoszban. Faramuci helyzet ugyan, de a legeltaláltabb karakter Caius lett. A szinkronszínész rettenetesen jól eltalálta a figurát, hangja kimért és óvatos, gonosz, ahogyan a megjelenéséből is csak úgy sugárzik az ördögiesség. Egy szereplő azonban nem viszi el a játékot a hátán, főleg ha az a személy pont az, akit likvidálnunk kell… mellesleg a játékidővel sem vagyok kibékülve. Huszonöt óra. Ennyi idő szükséges ahhoz, hogy a kaland végére érjünk. Kedves Square-Enix! Nem kevés ez egy kicsit? Értem én, hogy a fejlődési fa (ami inkább egyenes autópálya, pár leágazóval, de mindegy), és a szörnyek elfogása jócskán megtoldja pár tíz órával a szavatosságot, de ennél azért többre vagytok képesek. Még szerencsére, hogy ez a huszonöt óra az összes újítással együtt addiktív és élvezetes egyetlen nap az ember életéből, de akkor is. Többet vártam, többet vártunk.

„Emlék arról a napról"

Többet bizony. Kellemetlen helyzetben érzem magam. Mindig objektív véleményt igyekszem alkotni, de egy ilyen címnél ez szinte lehetetlen. A Final Fantasy olyan étel, ami vagy ízlik valakinek mostanában, vagy a kukába dobja azt, esetleg el sem készíti. A teszt elején már beszéltem arról, hogy változnak az idők… változnak a játékok, és mi is. Amit régen szerettünk, ahogyan szerettük, magunkban őrizzük olyannak, amilyennek akkor láttuk. Engedjetek meg egy teljesen személyes megjegyzést. Bármennyire is imádtam a Final Fantasy VII-et, nem támogatom a remake verzió elkészültét: mert az már nem lenne ugyanolyan. Nem azt kapnánk, amivel régen játszottunk. És ez a helyzet a Final Fantasy XIII-mal, és annak folytatásával is. Ha félretesszük az idő és szokásaink változását, megláthatjuk benne annak a régi sorozatnak a magját: azt, amiért megérdemelten rajonganak millióan. Megláthatjuk, és ugyanúgy szerethetjük, szemet hunyva hibái felett. De nem én. Oda vagyok a Final Fantasy-kért, de mint tesztelő, nem dobhatom a sarokba a hibáit. Hiába tetszik a XIII-2, magasabb pontszámot nem adhatok rá… ajánlani pedig csak azoknak tudom, akik az előző részt is szerették. Ha az már nem tetszett, ez még annyira sem fog. Még tartozom egy vallomással, mielőtt lementeném a dokumentumot, és továbbítanám Böjtinek: a zenei CD a kilencedik rész muzsikáit tartalmazta, a fejezetcímeket pedig az egyes trackek címeiből kölcsönöztem…

FINAL FANTASY XIII-2 — 8

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: ***Square-Enix*** Fejlesztő: ***Square-Enix PDD1*** Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs*** Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 10 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 6

Dzsek

NeverDead

Sose halunk meg...

A megszokottnál kicsit fejvesztettebb februárban (szerkesztőségünk egyáltalán nem hibáztatható, ez szerintem nekik is pont annyira volt jó, mint nekem) az átlagosnál szűkösebb határidőkkel találtam szembe magam. Mivel eleve váratlanul pottyant az ölembe a NeverDead tesztelése, az is erősen meglepett, amikor realizálódott bennem, hogy személyes ügyeim is jócskán lefaragnak a tesztelési időmből. Mennyire jócskán? Annyira, hogy amikor ezeket a sorokat írom, már tudom, hogy tesztalanyunk egyéjszakás kaland lesz. De azt is, hogy ez nem mehet az olvasók informáltságának kárára. Úgyhogy főztem egy olyan kávét, ami még szkanderban is lenyomott volna, bevágtam pár energiaitalt, így a normális pulzusom bő másfélszeresével vágok neki az éjszakának, és a NeverDeadnek.

23:00

Háromnegyed órája játékban. Pár trófeával gazdagabb, néhány agysejttel szegényebb lettem. Mivel az idő szűkében nem mertem a Hard fokozat mellett dönteni, relatíve kihívások nélkül megúsztam eddig. Az első átvezető videók körülbelül vázolják is az alapsztorit: hősünk, Bryce, egy 500 éves, halhatatlansággal megátkozott zsoldos. Tulajdonképpen a játékmenet is erre a koncepcióra igyekszik alapozni: halhatatlanság. Az alapvetően a DMC „lőj és kardozz" mechanikájára épülő gameplay-t az hivatott fűszerezni, hogy végtagjaid a harc folyamán leszakadnak, lerobbannak, vagy egyéb módon különülnek el tőled. A harcot folytathatod nélkülük is, bár ha túl sok hiányzik, már kénytelen vagy összeszedni vagy (kis töltési idő után) regenerálni azokat. A rendkívül ötletes és ígéretes alapötlethez eddig minden játékkal töltött perc méltatlan, és egy pillanat erejéig sem élvezetes. Az irányítás rettenetes, ennek pedig első sorban a kiborító kamerakezelés az oka. Az állandóan rángatózó, vélhetően Parkinson-kóros operatőrnek köszönhetően a célzás egy rémálom, mely így még inkább háttérbe szorul, alapvető unalommal párosulva.

Némileg több élvezetet nyújtana a kardozás, melyet szintén a kamerakezelés gyilkol meg: itt ugyanis nincs. Mivel pengédet a jobb analóg karral irányítod, ilyenkor a szoftverre vagy utalva, hogy vezérelje a látótered, és aligha leszel neki hálás. Ugyanakkor még így is inkább ezt a metódust ajánlom a harchoz (már amikor ez opcionális), mert ilyenkor legalább néha-néha szórakoztatóvá válik a program. És itt jön képbe a halhatatlanság. Bár a közelharc élményekben gazdagabb, így még nagyobb az esély arra, hogy valamelyik (bár többnyire inkább mindegyik) végtagodat elveszítsd. Gyakorlatilag egy sebzés azonnal megfoszt a kezedtől, vagy a lábadtól, aztán onnantól értelemszerűen sebezhetőbbé válsz. A legkisebb robbanás azonnal egy guruló fejjé redukál, mely mindenféle apró akadályba ütközve próbál kínkeservesen testéhez keveredni, és azon gondolkodik: „Ez mikor lesz szórakoztató?".



00:30

Az első két fejezetet magam mögött tudva (melyekből később kiderült, hogy nyolc van, durván egy órás időtartammal/darab), körülbelül a „közepes" alsó kategóriájába sikerült belőnöm a szoftver grafikáját, de csak azért, mert olyan áldott jó kis szívem van. A főbb karakterek relatíve jól kidolgozottak, azonban a környezet (ami nem mellesleg rombolható, ezáltal lehetővé téve, hogy még több akadályba ütközz, és még több kidolgozatlan részletre bukkanj) többnyire végtelenül egyszerű és csúnyácska, arról nem is beszélve, hogy ősellenségem, a framerate zuhanás is egyre sűrűbben üti fel fejét. Hogy ne tűnjek túl egyoldalúnak: a zenéket tényleg dicséret illeti, vagy csak az én ízlésemet sikerült nagyon behálóznia, mert alighanem ez okozta eddig a legtöbb élvezetet. Azonban ezt is ellensúlyozza a borzalmas szinkron. Bár Bryce valamennyire még elviszi a hátán a gárdát, a többiek monoton, érdektelen hangjával jóformán képtelenség azonosulni. Igaz, őszintén szólva meg tudom érteni, ha nem érdekelte őket ez az egész. Ekkorra sikerült kitapasztalni, miként is lehet veszíteni (már azon felül, hogy megvetted a játékot), mivel a halál főhősünk számára nem opció.

Társa, Arcadia azonban a halandók táborát képviseli, ezáltal jelenlétének szükségessége minden logikus érvnek ellentmond. Ő nem szakad darabokba, mint mi, ha már minden felrobbant körülötte, akkor a földre zuhan, nekünk pedig záros időn belül fel kell őt segítenünk onnan – elkerülve ezzel a Game Overt –, és már jól is van. A végigjátszás alatt egyébként nem sikerült elhaláloznia,



KÜLÖNVÉLEMÉNY
Böjtös Gábortól

Féltem ettől a játéktól, de azért bíztam a koncepció hálás mivoltában, ami kicsit a Knights Contractre emlékeztetett. Ám míg utóbbival remekül szórakoztam (szerettem, na, lehet hülyének nézni), addig a ND tényleg unalmas, frusztráló, csúnyácska. Pedig próbáltam megkedvelni, az első pálya Enslavedes környezete még tetszett is, de összességében minél előrébb haladtam, annál jobban fárasztott az egész. Nem ajánlom, a cikk ezerszer jobb, mint a tesztalany.



egyszer sem. Segítségre aligha kell számítani tőle, elvégre mutogatni valóan ostoba, többnyire inkább akadály tárgyát képezi, mintsem felmentő sereget. A kudarc másik módja, ha leszakadt fejünket a földön guruló kis szörnyek egyike magába szippantja, és megemészti, bár hőseink nem győzik hangsúlyozni, hogy Bryce ebben az esetben sem hal meg, csupán emésztődéssel teli évek várnak rá. Csodálattal tölt el ugyanakkor a tény, hogy a játék egyszerre tudja mellőzni a kihívást, mellette pedig táplálni a frusztrációt. Zseniális! Ekkorra már több alternatív fegyverbe is botlottam, melyek között akad hasznos és haszontalan egyaránt, de olyan sokat egyik sem nyom a latba, hogy ezeket tudjam ajánlani.

02:00

Közel fél órát vesztettem a továbbjutást keresve, mivel abban a hitben éltem, hogy a játék nyitott, szétszórt pályadizájnja viccelt meg újra, és csak én vagyok túl béna, hogy megtaláljam a továbbvezető utat. Időközben kiderült, hogy társam sokkot kapott, vagy beállt az agyhalál, mert nem mozdult el a legutóbbi checkpoint kiindulópontjáról, és nélküle a továbbjutás lehetetlen. Checkpoint elölről, a csaj még mindig szobanövény-szimulátor. Hurrá, fejezet elölről. A történet kikerekedni látszik, rettentően kiábrándító irányba, gyakorlatilag a teljes érdektelenség felé vezet a lassú, de biztos út. A karakterek sorra versenyeznek, melyik lehet idegesítőbb, és sajnos csak egy részüket ölhetem meg. Bár az első fél órában említésre került a fejlődésrendszer, olyannyira szükségtelen a karakterünk csiszolgatása, hogy a feledés teljes homályába merült, így nemrég leltem rá közel félmillió elkölthető XP-re, amit gyorsan be is váltok. XP-t ad egyébként bármilyen ellenfél ledarálása, illetve a nagy vörös szárnyak felvétele. Ugyanakkor azt azért megjegyezném, hogy a fejlesztési rendszer elég ügyesen lett összerakva. Nekünk kell ugyanis eldöntenünk, mely megvásárolt képességek a legfontosabbak számunkra. Adott 10 ability slotunk (ezek száma szintén fejlesztéssel növelhető), amelybe a különböző új mozgásokat, erőket, tulajdonságokat rakhatjuk be, amik hasznosságuktól függően egy, kettő, vagy akár három helyet is foglalhatnak. Ötletes rendszer, csak kár, hogy nem ad sokat az élményhez.

04:00

Alighanem szép lassan ugyanannyira vágyom a halált, mint főhősünk. A kampány a teljes önismétlésnek (ugyanaz a mechanika, körülbelül háromféle ellenfél folyamatos visszatérése) köszönhetően teljesen kiakasztott, ráadásul a humor is kezd kifáradni, így a Single Player adta „örömöket" kénytelen vagyok kicsit megszakítani. Mi más adhatna kellemesebb kikapcsolódást, mint egy gyors betekintés a multiplayerbe?
Nehezen ugyan, de sikerült játszótársat találnom, így a többjátékos küldetések is kimutathatták foguk fehérjét: legnagyobb megdöbbenésemre ez a játék mélypontja. A Naughty Bear óta nem találkoztam ilyen béna küldetésekkel teli, unalmas és frusztráló multival. Alighanem a mazochisták klubjának névlistáját kell böngésznie annak a tévútra tért gyermeknek, aki társat keres magának az online tombolásra, mert a végeredmény felér egy satuban maszturbálással.

06:30

Kiderült, hogy Isten mégis szeret engem: a stáblista gördül le előttem. Végre vége! Miután a sztori onnan, hogy egyenesen érdekelt, eljutott odáig, hogy közröhej tárgyát képezze, azt hiszem egyértelműen kijelenthetem, hogy a NeverDead ebben a formában teljes idő- és pénzpazarlás. Hiába rendkívül kreatívak a karakterdizájnok, és az alapötlet is bőven hordoz magában lehetőségeket, ha a megvalósítás saját izzadtságába fojtja az egész élményt. Az élvezet csak ritkán bukkan elő, és a Megadeath remek zenei aláfestése sem tudja megmenteni az összhatást, maximum a Soundtrack lemez megvásárlására tudom





sarkallni a metál kedvelőit.
Minden várakozásom ellenére végül rendkívül csalódottan vettem ki a NeverDeadet a gépből, és őszintén átéreztem a főhős fájdalmait, hogy milyen érzés, amikor nem hagyhatod ott a francba az egészet. Most pedig ideje lefeküdnöm, mert már mindenki indul dolgozni.

NEVER DEAD

X360 PS3 VITA PSP Wii 3DS DS

Kiadó: ***Konami*** Fejlesztő: ***Rebellion*** Multiplayer: - Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

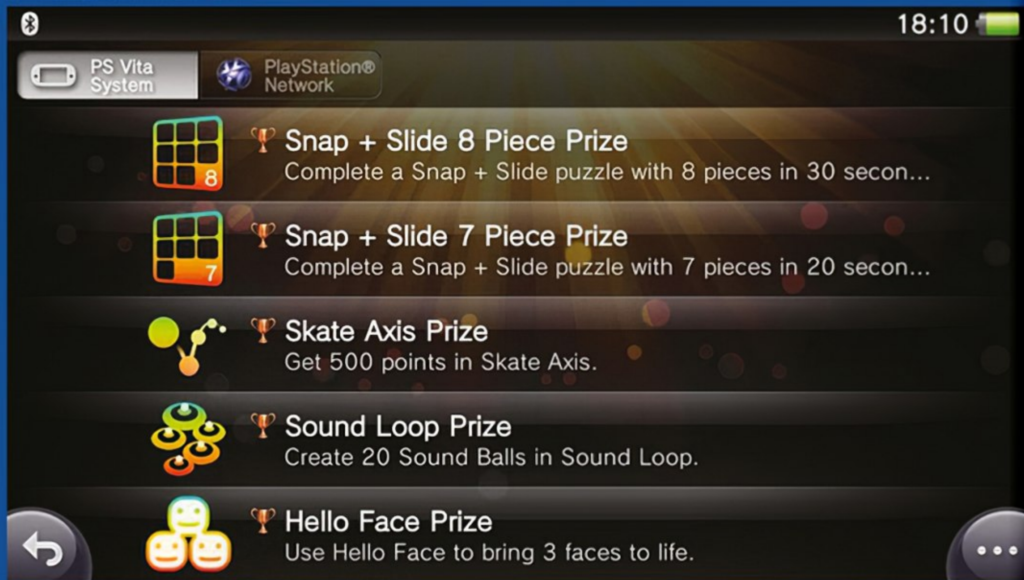
VIZUALITÁS 4 AUDIO 5 KEZELHETŐSÉG 3
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 3

4

rolmanus

Konzolrandevú otthon, édes kettesben

Hétvégén volt alkalmam arra, hogy egy hardvertesztnek hála kicsit nosztalgiázzak. Eszembe jutott, hogy videojátékos múltam egy nagyobb szeletében nekem az új konzolok szinte kizárólag csak új játékokat jelentettek, meg maximum egy-két új joypadet. Akármi extrát is tudott valamelyik konzolom a játékélmény prezentálásán túl, én arra nem használtam azokat. Ebből fakadóan pontosan emlékszem, amikor sok éve megvettem az iPhone 2G-met, micsoda órákig-napokig tartó tapizásba torkollott hosszú idő után olyan hardvert kezelni, ami valóban sok igazi újdonságot tud. Ez egy nagyon speciális érzés, biztos neked is volt olyan, amikor nem csak szimplán egy új elektronikus eszközöd lett, hanem azzal együtt egy halom friss lehetőséged is. Korábban már kétszer volt a kezemben a PlayStation Vita. Londonban két tucat játékot próbáltam ki rajta, a budapesti bemutatón is nyomkodtam, mégis kiderült, hogy semmit sem tudok róla. Ez a leányzó nem egyéjszakás kaland!



Jöjjön még egy beismerés: konzolt nem csak nem használtam játékon kívül másra, de a hordozható gépeket sem „rendeltetésszerűen" kezeltem: vannak is handheldjeim, voltak is mindig, de pár kósza repülőutat kivéve kizárólag otthon foglalkoztam velük. Ez jön be. A kölcsönbe kapott Vita is erre a sorsra jutott: ledőltem, csöcsre tettem egy kisebb, keményebb, lapos párnát, és mejjre' vettem a gépet. Mivel van PSP-m, második lépésként megszokásból tényleg rögtön a jobb karra ment az ujjam az X gomb helyett – el is mosolyodtam, ezt a jelenséget már más Vita-tesztelő is leírta. Az elhelyezés egyébként kényelmes, mert a kar gombája kicsi, de közel van az X-hez, ez tény. A fejes csatlakozója alul gond nélkül illeszkedik, viszont ezzel némileg oda a melltámaszom, így ezúttal saját hangszóróról hallgattam a Vitát. Szuperül szól, szerintem jóval erősebben és tisztábban, mint pl. egy PSP, amihez mindig hasonlítják.
A bekapcsolás után rögtön fejest ugrottam… volna a gép menüjének rengetegébe, de rá kellett jönnöm a pár online kapcsolódási problémával végződő bökés után, hogy a Vita online kapcsolat nélkül olyan, mint zokniban lábat mosni. Erre jobb, ha mindenki előre felkészül. Hála istennek egyből megtalálta a wifimet, a jelszó beadása után kapcsolódott, és meg sem akadt többet a tesztidőszak alatt.
Szóval a menük, és a kezelés – itt jött az a bizonyos iPhone-érzés. Annyira új, annyira érdekes minden, hogy órákon át lehet nyomkodni, simogatni, ujjazgatni és dörzsölgetni a Vitát anélkül, hogy játékot indítanál rajta. Egy új profil létrehozása után – vagy használhatod a már meglévő PS3-as ID-d – azonnal indíthatod a Near nevű vadonatúj alkalmazást, ami olyan, mint egy GPS-barátlista, sőt egy videojátékos GPS. Használata rendkívül sok szórakoztató opcióval kecsegtet, melyek megérnének egy külön tesztet is: lényege, hogy térképszerűen be tudod határolni, ki éppen mivel játszik a körülötted levő pár kilométeres körzeten belül, és ki hol tart egy-egy játékban. Meg millió mást.
Már a Near kezelésekor is találkozhatsz több olyan egyedi Vita-funkcióval – az érintőképernyő használata közben –, ami újdonságként hathat. Ezekbe egy beépített Vita-alkalmazás, a Welcome Park avat be, mely egy zseniális, echochrome-szerű „oktató" minijátékos gyűjtemény, amellyel a hardver minden különleges funkcióját le lehet csekkolni. Kvázi ügyességi cucc, amivel már meg is szerezheted első Vitás trófeáidat!
A harmadik fontos lehetőség a tartalommegosztás. Ez azonnal működött a Vita, és a PC/PS3 között, a Content Manager Assistant Vita nevű programmal (Vitáról is telepíthető). Képeket másoltam vele, melyeket a Vitával készítettem, a beépített képlopó segítségével. Ezzel lehet a Vita adatállományát is lementeni – amire úgy érzem, szükség is lesz. A Vita ugyanis csak a saját memóriakártyájával működik, amit egy PSN-profillal köt össze a



gép. Ha más ID-vel akarsz rajta játszani, új kártya kell, vagy az előző törlése szükséges. A géphez egyébként gyárilag nem adnak memókártyát, ezt külön kell megvásárolni – egyelőre nem is olcsó. Játékot vagy a PS Store-ból tölthetsz le hozzá, vagy adathordozó mikrokártyán tudsz vásárolni. Ezekre általában menteni is lehet: Uncharted kb. 3.8GB, a kártyája 4. Ha viszont letöltesz, kell egy külön kártya a mentésekhez is.
…és akkor most jutottam oda, hogy ülök a randis lánnyal otthon a kanapén, és még semmi sem történt, csak dorombolás. Itt van a kezemben a PlayStation Vita, két nap múlva vissza kell adnom, és én alig láttam belőle valamit. De még számtalan dolgom lenne vele. Épp csak megcsillogtatta, mit tud. Teljesen új online lehetőségeket kínált azonnali videocsettel, in-game ajándékok netes küldözgetésének lehetőségével, komplex érintőkijelzős kezeléssel, gémer-GPS-szel, és egy elöl 0.3, hátul 1.3 megapixeles kameraduóval, ami az SCE szerint nem művészi fotózásra lett beépítve, hanem kommunikációra. Arra mondjuk jó.
A Vita egy hatalmas megismerésre váró konzolos újdonság.



Folytatása következik… lehet már nálad?

Martin

Little Deviants™





Bizsergető és semmihez sem fogható érzés egy új konzolt birtokba venni. A kezünkbe vesszük a dobozt a boltban, aztán rohanunk, mert új élmények várnak ránk. Otthon kibontjuk, ami önmagában egy külön szertartás, szinte azt sem tudjuk, mit csináljunk hirtelen, a gépet, a kézikönyvet, vagy a kiegészítőket vegyük előbb kézbe. Nagyon örülök, hogy ezt újra átélhettem, amikor egy hideg februári napon hazavittem a Sony legújabb csodakonzolját, a PlayStation Vitát.

Összesen három címet kaptam rá, amelyek közül elsőként a Little Deviants című játékot próbáltam ki. Az anyag egy vérbeli casual game. A program jó választás volt, mert bemutatta, hogy milyen potenciális lehetőségeket nyithat meg a szórakoztató elektronikában a Vita. Ott van mindjárt a lenyűgöző grafika. Egyszerűen elképesztő, hova fejlődtek a kézi konzolok! A Vita szinte a PS3 minőségét hozza, borotvapenge élességű a felbontás, egyszerűen jó érzés ránézni. A program színes, a framrate állandó. Tényleg szép a játék, de biztos vagyok benne, hogy a program még a felét sem mutatja meg a gép igazi erejének. Nincs rá szükség, a Little Deviants ugyanis egy nagyon egyszerű, de annál szórakoztatóbb ügyességi anyag. A sztorival nem fárasztok senkit, gyakorlatilag egy idegen fajt kell megvédenünk a robotoktól a különböző aljátékokban.

Utóbbiak bevonják a Vita mozgásérzékelős képességét, a kamerát, sőt a dupla érintőképernyőt is. Véleményem szerint egy újszerű irányítási mechanizmust bemutató játéknál nagyon fontos, hogy az első pillanattól kezdve könnyen kezelhető legyen. Már eleve baj, ha gyakorlással, vagy hosszú szöveges magyarázatokkal kell rávezetni a játékost, hogy mit tegyen. A siker titka tehát, hogy a player szinte észrevétlenül sajátítsa el az újfajta kezelést, miközben sok-sok sikerélményt ad a játék. Anno a Nintendo is erre a titokra jött rá, és a Sony úgy néz ki, tanult ebből. A kezelhetőséggel általánosságban elégedett voltam, miközben a minijátékok változatosak és meglehetősen eredetiek, a nehézség sem eltúlzott. Az egyik kedvencem, amikor a hátsó érintőpad segítségével kell terelgetni a kis szörnyecskét, felvéve a kulcsot, aztán megtalálni a kijáratot. A légballonos rész is nagyon király volt, ott a hátsó paddal tudunk felemelkedni, majd a légballonra támadó madarakat kell kilőni az érintőképernyővel. Ha esetleg megsérül a ballon, az ujjunkkal tapaszthatjuk be, miközben a mozgásérzékelést kihasználva jobbra és balra egyensúlyozunk az akadályokat kerülgetve. Vannak lövöldözős részek is, amikor a robotokat kell eltalálni az első és hátsó érintőpanellel.



A kamera sem marad kihasználatlanul! Az egyik játékban az átjárón érkező hajókat kell szétlőni, megvédve a kis szörnyecskéket, a másik kedvencem a bokszringes móka, ahol az első és hátsó érintőpadot egyszerre használva kell megfogni a kis szörnyet, majd kilőni a megfelelő irányba. Tetszett még a menekülés játék, ahol szintén a gépet mozgatva tudunk végigrepülni egy hatalmas gépszörny elől. Néha azonban nem voltam megelégedve a kezelés gördülékenységével. Nemcsak arra gondolok, hogy az ejtőernyőzést nem szerettem, és alig tudtam átrepülni a karikákat – sokszor azt éreztem, hogy túl sok mindent kéne egyszerre megérintenem és megfognom, majd használnom. Egy óra játék után a kezem elfáradt, főleg azokban az esetekben, mikor a két érintőképernyőt kellett egyszerre tapogatnom, közben jobbra-balra döntenem a gépet.

Mindez azonban csupán apróság, mert a Little Deviants egy hangulatos és szórakoztató program! És tényleg működik az egész, pontosan úgy, ahogy egy casual játéknál szükséges. Az élvezeti faktor miatt bennünk marad az érzés, hogy még egyszer próbáljuk meg a feladatot, tegyünk kísérletet még több pont megszerzésére, vagy csak egyszerűen azért vegyük elő, hogy nagyobb sikerrel, és kevesebb hibával kapcsolódjunk ki. Megnyithatóak újabb aljátékok, megszerezhető kincsek, plusz a netes módok biztosítják, hogy egyhamar ne unjuk meg mindezt. Így talán nem túlzás azt állítani, hogy a Little Deviants a Vita nyitókínálatából az egyik legszórakoztatóbb darab, amely ügyesen prezentálja a gépben rejlő hatalmas lehetőségeket.









LITTLE DEVIANTS

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: ***SCEE*** Fejlesztő: ***Bigbig Studios*** Multiplayer: -
Online: ***2-8 fő*** Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 7 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

7

Veres Miki

TESZT



Realitás a köbön

Amikor először betöltöttem a Reality Fighters-t, csak a fejemet vakargattam. Ez vicc, vagy komoly? De hát mi másra is gondolhattam volna akkor, mikor kiválasztottam egy csávót vécépumpával a hátán, és egy hatalmas tehéntőggyel a mellén? Az ellenfelem sem volt kutya, hanem inkább valami nyuszifüles zombi. Debil hülyeség. Gondoltam először, főleg, hogy csúnyán kikaptam. Aztán amikor újra nekiálltam, kiderült, hogy azért nem olyan rossz ez a játék, legalábbis amíg néhány profi verekedős cucc be nem fut (a Vitás Mortal pl. ígéretes), mindenképpen megér egy próbát. Főleg, hogy egészen újszerű ötletekkel dobták fel a stuffot, amelyek felvillantják a Vita képességeit.

Leginkább a kamerát használja a játék, amely a saját karakterek és pályák készítésénél jut jelentős szerephez. A program egyik hatalmas pozitívumáról van szó! A Your Fighters opciót választva először is a saját arcunkat tudjuk bedigizni. Lehet grimaszolni is, de az arcfelismerő rendszer kicsit szigorú. Hatalmas poén úgy küzdeni, hogy a saját fejünket viseli az emberünk. Az arc formálásán kívül karakterünk testét is teljesen átszabhatjuk (nő-férfi, dagi-sovány, erős-gyenge), de egyedi frizurát is adhatunk neki, sőt tetőtől talpig felöltöztethetjük. Ezután fegyvert és harci stílust (kung-fu, szuperhős, capoeira stb.) választhatunk. Nagyon jó ötlet, hogy a gép mikrofonjának hála egyedi harci belépőt, és győzelmi örömöt is felvehetünk. Ez a része a legjobb a játéknak, a karakterek építésével órákat lehet eltölteni. A lehetőségek már a program elején kimeríthetetlennek tűnnek, de később a megszerzett csillagokért cserébe egészen elképesztő mennyiségű bónusz cuccot is megnyithatunk. Csillagokat elsősorban a Story módban tudunk szerezni, pl. minél nagyobb kombókat, perfekt győzelmeket elérve. Pozitív lehetőség, hogy a harcok előtt előre bedigizett helyszínek közül választhatunk, amelyek nagyon szépek. Ami a legjobb, hogy saját pályát – pl. a szobád – is bevihetünk (sajnos néha framerate probléma is előjöhet, ha sok effekt van egyszerre a képernyőn).

Én először a féltve őrzött Wii-gyűjteményem két legszebb darabjának (Zelda, Xenoblade) díszdobozát fényképeztem le, és tettem be háttérképnek. Aztán egy attraktív vetkőzős leány képét vittem be; utóbbi nem bizonyult jó ötletnek. Eltereli az ember figyelmét a harcról…

Bár olyan nagyon nem kell figyelni, és itt említést kell tennem a játék legnagyobb hibájáról. A kihívás meglehetősen csekély. Ahogy haladtam előre az ellenfelekkel, feltűnt, hogy túl könnyű elérni a győzelmet. Én szeretem a sikerélményt, de az már túlzás, hogy a sztori kétharmadában egyszer sem haltam meg, de még csak meg sem izzadtam. Egy helyen aztán megvert a gép, ott egy meglehetősen egyszerű stratégiára jöttem rá, amivel még a főfőfőbosst is minimális veszteséggel tudtam legyőzni: a Háromszöget, és az előre irányt kellett folyamatosan nyomkodnom. Erre egyszerűen az ellenfél lebénul, és tehetetlenné válik. Védekezés nélkül nyeli be az ütéseket, és nem reagál. A mesterséges intelligencia tehát nincs megfelelően felkészítve, nyugodtan nevezhetjük primitívnek is. Egyszer próbaképpen beszorítottam a sarokba az ellent, és becsuktam a szemem, majd az említett stratégiával győztem. A játék így nem sok kihívást tartogat, és az élvezeti faktor sem teljes (a bónusz pályák sem jelentenek akadályt, azok is nagyon könnyűek). Az első végigjátszás még okés, a grafika, a poénok, az új lehetőségek, a zenék (rock, metál, diszkó, van minden) még izgalmakkal telítik a játékot. A mozgásérzékelős kamerakezelés is bejön, bár az elején szokni kellett, hogy nekünk kell a gépet mozgatva fókuszban tartani a kamerát. Viszont az újdonságok fogytán egy kidolgozottabb sztori mód hiányában hosszabb távon üresnek éreztem a játékot. Mert hiába poén az elején a karakter- és pályakészítés, önmagában a titkok megnyitása nem nyújt akkora élményt, ami hosszabb távon elvinné a hátán a programot. A multi esetleg még ilyen lehet, de ezt sajnos nem volt alkalmam kipróbálni. Szóval első verekedős stuffnak megteszi a Reality Fighters, de biztos lesznek még olyan anyagok, amelyek nemcsak ízelítőt, de igazi parádés bemutatót tartanak a Vita fantasztikus képességeiből.











REALITY FIGHTERS

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: ***SCEE*** Fejlesztő: ***Novarama, SCEI*** Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***2 fő*** Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 6 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 5 ÉLVEZETI FAKTOR 5

6

Veres Miki

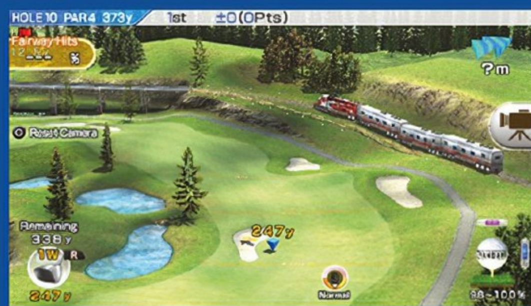
EVERYBODY'S GOLF

TESZT

Golf mindenkinek!



A videojátékok tesztelésének egyik hátránya, hogy egyszer vissza kell adni a tesztgépet, a tesztalanyokat. És az mindig fájdalmas dolog. A Vitától megválni pedig különösen az. Jó kézbe venni, nézegetni, forgatni a masinát, főleg akkor, amikor találunk egy-két nagyon kellemes anyagot. Itt van például az Everybody's Golf.
A tesztelése nem indult jól. Ezt a játékot hagytam utoljára a kiosztott anyagok közül, és a program az első betöltés után mellbe vágott. Méghozzá a grafikája miatt! A Little Deviants és Reality Figthers után olyan érzés volt látni a stuffot, mintha 15 évet visszamentünk volna az időben. Semmi bajom azzal, ha egy játék nem flancos kinézetű, meg egy golfos programnak nem is kell a gép képességeit maximálisan kihasználni. Viszont van egy minimum elvárás, amit illik hozni, főleg ha az adott játék a debütáló gép megjelenésének napján már megvásárolható. Az Everybody's Golf készítői azonban nem törődtek ezzel. Nem hittem a szememnek, amikor azt láttam, hogy zoomolásnál a fák és egyéb tereptárgyak a semmiből tűnnek elő. Ilyet először a MegaDrive-ra készült, egyébként zseniális Virtua Racingben láttam, később azonban PS1-en is ciki volt, a Vitához meg egyenesen méltatlan. A grafika a program gyenge pontja. Az első PS színvonalán áll a játék, pixelek nélkül. Amúgy is kritikusan fogadtam a programot, mert úgy gondoltam, hogy nem sokat lehet már egy golfjátékból kihozni. A nagygépes konzolokon születtek jó darabok, ezért nem tudtam elképzelni, hogy mi újat tud még mutatni egy golfjáték? Van azonban egy tényező, ami mindig elviszi a hátán még a legbejáratottabb, legelkoptatottabb ötleteket is. Ez pedig a játszhatóság, és az élvezeti faktor. Az Everybody's Golf pedig itt dobbant egy hatalmasat! Annyira élvezetes a program, hogy pillanatok alatt feledteti a grafikai hiányosságokat. Sok-sok év tapasztalata számomra megmutatta a golfjátékok legnagyobb hibáját, nevezetesen azt, hogy nagyon nehéz az első pillanatoktól profi módon kezelni azokat, és sok-sok gyakorlás kell a sikerhez.
Az EG azonban kivétel. Néhány perc alatt lazán elsajátítható a kezelés, és utána könynyen osztja a sikerélményt. Itt egyébként hálás voltam a készítőknek, mert nem erőltették ránk az érintőképernyős irányítást. Az elején szabadon választhatunk az egyébként jól működő érintőpados, és a klasszikus gombkiosztós kezelés között. Én utóbbi mellett maradtam, és így nagyon jó volt a játék. Egészen érdekes volt megfigyelni, hogy a kezdeti grafikai hiányosságokból adódó ellenszenvemet is hamar leküzdöttem, és tényleg kiválóan szórakoztam vele. Hiába, már szinte közhely, hogy egy kiváló játékhoz tényleg nem kell magas szintű megjelenítés. Tetszett, hogy nem kellett közben erőlködnöm, görcsölnöm – pillanatok alatt lazán kikeveredtem még a lehetetlen szituációkból is. Jó érzés volt, hogy könynyen és gördülékenyen sikerült haladnom a győzelem felé. A profi golfozó gamerek talán túl könnyűnek is vélhetik az anyagot, az átlag játékosnak azonban ez a megfelelő nehézség.
A hardcore golfosoknak a tartalom nyújthat vigaszt. Itt a program nagyon jól domborít. A különböző bajnokságokban elért helyezéseink függvényében pontokat kaphatunk, amiért bónusz cuccokat, módokat, karaktereket, eszközöket, ruhákat (stb.) nyithatunk meg. Lehet videókat, zenéket, pályákat, sőt még labdákat is behozni, csak győzzük öszszeszedni a pontokat. Egészen sok lehetőség áll a rendelkezésünkre, mindent megnyitni nem kevés időbe telhet. Sőt WiFin keresztül még haverokkal is összemérhetjük a golftudásunkat, hogy a netes lehetőségeket ne is említsem.
Összességében elégedetten tettem le az anyagot. A játékmenet, a tartalom, és a hangulat meggyőzött arról, hogy ez egy alapvetően jól kezelhető, kiváló golfjáték, és most már értem, hogy Japánban miért ez érte el a legnagyobb sikert a Vita kínálatából. Sajnálom azonban, hogy a program kihasználatlanul hagyta a gép grafikai potenciálját. A tökéletes Vitás golfos anyaghoz már csak ezen kellene fejleszteni.







EVERYBODY'S GOLF — 8

X360 PS3 VITA PSP Wii 3DS DS

Kiadó: *SCEE* Fejlesztő: *Clap Hanz* Multiplayer: *2-4 fő*
Online: *2-4 fő* Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 4 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 9

Veres Miki

UNCHARTED GOLDEN ABYSS™

Végre kompromisszumok nélkül

A PlayStation-exkluzív Uncharted-széria szárnyalása nem csak a fejlesztő Naughty Dog stúdiónak hozta meg a világszintű elismerést a szakma, és a gémerek oldaláról, de gyakorlatilag a Playstation 3-nak is. Lehet mondani, hogy aki PS3-mal játszik, az ismeri és nagy többségben kedveli is a sorozat eddigi három epizódját, mely szoftverek tulajdonképpen minden szempontból magasan kiváló minőséget produkáló, rendkívül szórakoztató videojátékok. Nyilván lehet azokat kritizálni is – egyes apró részleteket tekintve talán joggal, de sokkal inkább divatból, irigységből és rosszindulatból –, viszont ha a szívünkre tesszük a kezünket, érezzük: bármely ma piacon levő AAA-kategóriás franchise (és rajongótábora) a fenekét verné a földhöz örömében, ha ilyen magas szintű törődés venné körül, mint az Unchartedeket.
Egy új hardver bevezetésekor mindig létfontosságú a megjelenéskor hozzáférhető játékok minősége. Mégis, általában a rendelkezésre álló fejlesztési idő rövidsége nem teszi azt lehetővé – emlékezzetek csak a PS1, a PS2, sőt a PS3 első napjának szegényes kínálatára –, hogy már a debüt napján valami olyan komoly címmel álljon elő a kiadó, mely egy az egyben demonstrálja a gép erejét. Most az Uncharted: Golden Abyss esetében viszont a siker minden kritériuma teljesült, amiért a Sony tényleg nagyon hálás lehet a program fejlesztését végző belsős stúdiójának, az SCE Bendnek, valamint a munkát vizslaszemmel felügyelő Naughty Dognak.

Az Uncharted-játékokat gondolom (remélem!), nem kell bemutatnom senkinek. Ezek a stuffok egy csúcskategóriás hollywoodi kalandfilm sokszínűségét, és könnyed, bárki számára fogyasztható, szórakoztató hangulatát kínálják egy modern „Indiana Jones"-os beütéssel: kincsvadászattal, gyönyörű és egzotikus tájakkal, sok mászással, lövöldözéssel, szerethető karakterekkel… szóval úgy en bloc mindennel, ami az önfeledt videojátékozás ajánlott kelléke. Az Uncharted-programok technikai oldalon kimagasló minőségi jellemzői a széria védjegyei. Így amellett, hogy már egy ideje tudom, a Golden Abyss egy gyönyörű játék, a tesztelés izgatott megkezdésekor az hajtott leginkább, hogy megtapasztaljam: vajon milyen kompromisszumokat kell elfogadnom annak köszönhetően, hogy egy hordozható epizóddal állok szemben. Örömmel jelentem: tulajdonképpen semmilyeneket! (nagylevegő) Videojáték-tesztelői pályafutásom során most ELŐSZÖR történt meg az, hogy olyan handheld motyóval találkoztam, ami végre nagygépes színvonalat tud, ráadásul a Golden Abyss a Vita minden egyes speciális funkcióját maximálisan, ügyesen használja ki, sok tekintetben felül is múlva ezzel az asztali konzolos epizódokat! (levegő kifúj)



Uncharted: Golden Abyss™

Az Uncharted-felvonások történetüket tekintve néhány mozgalmas csavarral megbolondított, időben és térben finoman ide-oda ugráló kalandregények, melyek értelemszerűen nem rendelkeznek a hardcore japán szerepjátékok mélységével, de mégsem felületesek. A franchise főhőse egy nagyon szerethető karakter, Nathan Drake, a hebehurgya, néha macsós, néha kisfiús, hölgyek kedvence kincsvadász. A GA-ben a PS3-as Drake's Fortune előtti időbe csöppensz, amikor Drake egy kb. 400 éves spanyol régészeti leletcsoport titkát kutatja.
A többi karaktert tekintve a game hozza a formát: adott egy gátlástalan dél-amerikai katonai diktátor, egy sunyi képű „barát", valamint ott van az elmaradhatatlan hölgyismerős, aki tökéletesen illik az eddigi Unchartedes csajok közé: nem olyan szende, mint Elena, de kevésbé komisz, mint Chloe.

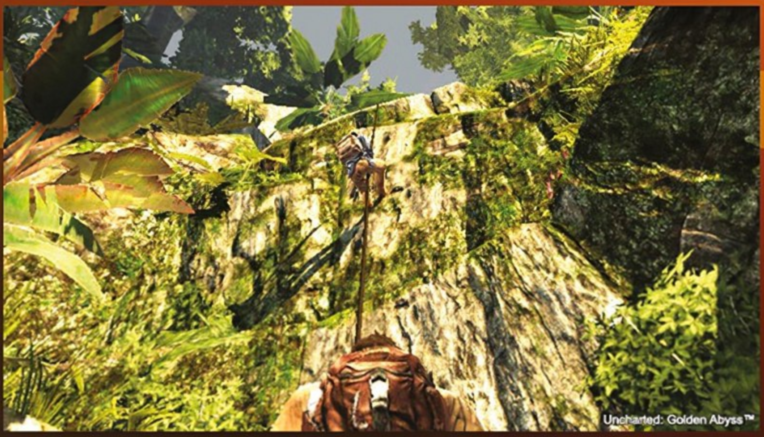
Miután az első 20 perc játék után magamhoz tértem a Golden Abyss hihetetlenül kiváló látványvilága okozta gyönyörből, konstatáltam, hogy a game sokban hasonlít az U1-re – ez legfőképpen a fantasztikusan üde és zöld dzsungeles környezetnek köszönhető. Ugyanakkor észrevettem azt is, hogy a készítők egy fokkal feljebb zongorázták az erdős terep megjelenítését (ami egy hordozható konzolnál csodaszámba megy!), hisz a környezet egyértelműen gazdagabb, mint PS3-on: feltűnően sok pl. a víz (vízesések és folyók képében), sok szép virág/növény és szikla tarkítja a tájat, jelen vannak a hangulatfokozó fény/árnyék-váltások, és a tényleg változatos kameraállásoknak köszönhetően dinamikusabbak a mászkálós részek, mint az U1-ben. Ehhez társul egy markánsan szépségesre vett, napfényes-madárrajos háttér a szakadékokkal bőségesen tarkított környezetben, ami boldogsággal tölti el a playert, ha csak ránéz, és körbeforgatja a kamerát. A képfrissítés soha, egyetlen alkalommal sem akadt meg, amikor gyakran nézelődve fedeztem fel a tájat, mindössze pár célzós ráközelítésnél döccent egy picit.
A hangokról szintén csak maximalista jelzőket használva tudok nyilatkozni: sok más nagyzenekari szám mellett felcsendül az ismert Uncharted-dallam, a környezeti zajok bőségesek, a szinkron pedig filmszerűen profi, sok vicces és informatív párbeszéddel, de szerencsére soha nem eltúlozva.

Az, hogy technikailag egy Drake's Fortune-szintű játékot kaptam, már eleve taccsra tett (maximálisan pozitív értelemben), azonban az örömadag 50%-a csak a game tüzetesebb megismerése után szakadt a nyakamba: ezt pedig a GA speciális Vita-kezelőfunkciói biztosították. Óriási, hatalmas és zseniális megoldásokkal találkoztam, melyeknél örömmel fogadtam a TELJES szabadság opcióját. Ez annyit jelent, hogy 1-2 kisebb helyzetet tekintve csak rád van bízva, hogyan kezeled a játékot! A két analóg kar egy az egyben a nagygépes DualShock 3-as kezelést hozza, az Options menüben pedig beállítható, milyen mértékben akarod kihasználni a speckókat. Mászni a karral + X-szel lehet, de a falszakaszokon azt is megteheted, hogy véghúzod az ujjad az érintőképernyőn, ezzel kijelölve az irányt, majd Drake szépen egyedül megoldja a feladatot. A lehetőség oly' zseniális, hogy néha már inkább tapiztam a képet, annyira kényelmes volt így leugrani egy platformról. A kötelek/peremek ugyanígy működnek: elkaphatod azokat az X-szel is, vagy rájuk bökve Drake automatikusan odaugrik.

KÜLÖNVÉLEMÉNY Böjtös Gábortól

Vita és Uncharted. Amikor először a kezeim közé került a program, nem akartam hinni a szememnek. Meg is ráztam a fejem, és kérdőn néztem a hazai Sony-képviselet első emberére, de ő hamar megnyugtatott: ez a játék tényleg ilyen. Bámulatos, hangulatos, gyönyörű, méltó nagygépes testvéreihez. Nem vagyok handheld-rajongó (klasszikus GameBoy-om, meg Advance-em volt idáig), de ha az lennék, a Vita biztosan a kosaramban landolna, ahogy a Golden Abyss is. Brutál, látnotok kell!







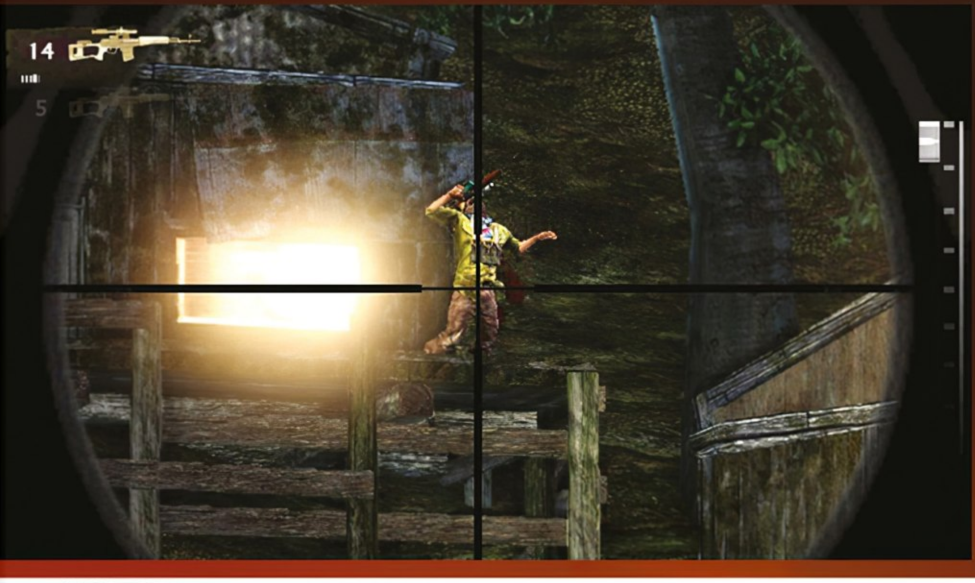


De mindez csupán a jéghegy csúcsa: esküszöm, felsorolni sem tudnám, hány különleges lehetőség adódik a kaland során a tapizásra: a hátsó masszírpadot a mutatóujjaddal simizve mászhatsz a köteleken, fegyvereket vehetsz fel egy bökéssel. Szénnel indigószerűen dörzsölhetsz át mintákra helyezett papírlapokat, puzzle-kirakósokat állíthatsz össze, fény felé tartva a gépet fejthetsz meg rejtvényeket a dörzsöléssel, tárgyakat tisztíthatsz meg kapargatással, fotózhatsz, bambuszt és más akadályokat vághatsz át, bunyózhatsz, lökhetsz, egyensúlyozhatsz; elmondhatom, hogy tucatnyi izgalmas, teljesen új játékélménnyel lehetsz gazdagabb, melyeknél soha nem éreztem azt, hogy terhesek lennének számomra, sőt inkább maximálisra húzták az élményfaktort. A harc abszolút nagygépes formában folyik. Általában 6-8 ellenfél jön szakaszonként, tökéletesen elosztva, és legyőzésük (normálon) is kellő kihívást ad. A lövöldözés nem nehéz, nincs eltúlozva a sebesség, az ellenfelek használják a fedezékeket, és nem mellesleg nem mennek a player agyára. A jobb analóg célzókar érzékenysége tetszés szerint állítható, de alapból is kb. a harmadik csata után csuklóból hozható a gyakori fejlövés. Van sniper puska is!

A normál fokozaton körülbelül 10-12 órás Golden Abyss kalandja nagyjából két főbb helyszínen játszódik, ezért a globális utazások számát tekintve elmarad a nagygépes tesóktól, tartalmát-játékidejét nézve viszont fej-fej mellett halad velük. A játékban meglepően sok, a PS3-as részeket oda-vissza verő mennyiségű kincs és különleges tárgy (ez újdonság) kutatható fel (a kincsekért rendesen mászni kell ám, gyakran komolyan el vannak rejtve!), és van egy szuper fotózós funkció is, mely a kincsek mellé behozott rejtélyek megfejtéséhez szükséges. Tudom, hogy az Uncharted-játékokat majd' mindenki szereti kimaxolni, ezért biztos vagyok benne, hogy az összes titok felkutatása legalább 2-3 végigjátszás erejéig tutira az érintőképernyő elé szegezi majd a játékosokat. Érdekes újdonság, hogy a játékban van egy online „feketepiac" is, melyen keresztül tárgyakat lehet cserélgetni a Vitás barátaiddal!

Fantasztikus és páratlan élmény volt a Golden Abyss tesztelése, melynél a temérdek újdonság varázsa letaglózott. A Bend Studios professzionális munkát végzett, és zseniális döntéseket hozott, tökéletesre kalibrálva az egyensúlyt a klasszikus analógos, és a modern érintős/mozgásérzékelős funkciók között. Sokat agyaltam rajta, milyen hibáját tudnám felhozni a játéknak, ami befolyásolná a perfekt pontszámot, de nem találtam ilyet. A GA szép, okos, jól játszható, friss élményekkel teli cucc, parádésan sok megfejthető titokkal és gyűjtögetéssel – egyszóval a tökéletes nyitócím egy olyan zseniális, a jövőbe mutató hardver számára, mint a PlayStation Vita.

K-ö-t-e-l-e-z-ő vétel!





UNCHARTED: GOLDEN ABYSS

X360 PS3 **VITA** PSP Wii 3DS DS

Kiadó: ***SCEE*** Fejlesztő: ***Bend Studios*** Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs*** Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 10 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 10

10

Martin

Kingdoms of Amalur: Reckoning

A nép RPG-je



A váratlan meglepetéseket okozó játékokat szeretem a legjobban. Remek érzés persze, amikor hosszú várakozást követően behelyezhetjük a gépbe kedvenc sorozatunk legújabb részét, azonban ezerszer különlegesebb élményt nyújt, ha hirtelen, bármiféle előzetes jel nélkül robban a bomba. Emlékszem, hűvös és szürke őszi napon kezdtem bele a Fable második epizódjába, és bár nem számítottam semmire (lévén először ismerkedtem a sorozattal), egyik pillanatról a másikra azon kaptam magam, hogy a ködös Albion már három napja nem ereszt. Magát a játékot ugyan távolról sem sorolnám a jelen generáció legkiemelkedőbb alkotásai közé, ugyanakkor játékos pályafutásom egyik legkülönlegesebb élményét köszönhetem a Fable II-nek. Annyira a semmiből jött, olyan hirtelen kezdődött, majd ért véget, hogy felfogni sem volt időm, mit láttam pontosan.

A legfurcsább az egészben, hogy eszem ágába se jutott nekiállni újra, vagy egyáltalán levenni a polcról, miután végigvittem – videojátékos szemmel roppant egyedi élményként könyveltem el a dolgot.
És most, 2011 februárjában, mintha csak az időben utaztam volna vissza, ismét ugyanabban a helyzetben találom magam a Kingdoms of Amalur: Reckoninggal. Pontosabban majdnem ugyanabban a helyzetben…
Az igazat megvallva, ismerkedésem a programmal cseppet sem indult fényesen, ami elsősorban – a számos programozástechnikai hibát tartalmazó – demónak volt köszönhető. Örömmel jelentem be, hogy a rendelkezésemre bocsátott tesztverzióban ezeknek a bugoknak már hűlt helyük sem volt, így gondolom, a végleges kópiákat sem csúfítják majd.
Hogy mégiscsak az alapoktól induljunk, először tisztázzuk, mégis mi sült ki a 38 Studios és a Big Huge Games közös kemencéjében. A Kingdoms of Amalur nagyon sok helyről merít: innen is, onnan is csipeget, hol kisebb, hol nagyobb darabokat. Ha úgy döntesz, hogy belekóstolsz, garantáltan ismerős ízekkel fogsz találkozni. A különböző elemek ügyes, erőltetettség nélküli beolvasztásával semmi gond nincs, ugyanakkor nem árt felkészülni, hogy pont ebből kifolyólag a KoA a lehető legklasszikusabb, legtöbb kliséből táplálkozó RPG-k csoportjába tartozik. A legősibb építőkövekből épült meg Amalur trónja, a kérdés már csak az: szeretnél-e felülni rá?

Számos irodalmi műben, filmben, videojátékban találkozni olyan pozitív és negatív karakterekkel, akik megszállottan kutatják az örök élet titkát, és ironikus módon az életüket teszik fel arra, hogy kijátsszák a halált. A mi történetünk hőse egy csatában esett el, azonban rövidesen ismét az élők között találja magát. Hamar kiderül, életét a Lelkek kútjának köszönheti, egy eszköznek, mely képes a holtakat visszahozni a túlvilágról. A gnómok által hosszú-hosszú ideig épített kút sokáig nem látszott működőképesnek, így mindenki ámulattal tekint halottnak hitt



KÜLÖNVÉLEMÉNY Böjtös Gábortól

Nagy emberek (Salvatore, McFarlane) ide vagy oda, nem bírom ezt a PC-s, WoW-os, Fable jellegű nagyon színes, mesés világot, amelyben a KoA játszódik. Emellett következetlen és buta játéknak tartom (dől össze minden, összeakadunk pár harcossal, és nyugi lesz, majd amikor futunk tovább, megint omlik a plafon… és még sorolhatnám). Ráadásul a 150+ órányi Dark Souls-os kalandozásom után kicsit nőttek az elvárásaim a műfajjal szemben. Én egy forintot nem adnék érte, de biztosan megvan a maga szépsége, mert sokaknak tetszik.



protagonistánkra. Ki tudja, talán nem csak a puszta szerencse áll a háttérben, hanem más oka is van annak, amiért mi lettünk a kiválasztottak. Talán ezúttal nem a sors irányít minket, hanem mi irányítjuk azt.
Nem meglepő módon, a kezdeti perceket karaktered elkészítésével fogod tölteni. Amennyiben hozzám hasonlóan szeretsz sokat szöszölni a külső tulajdonságok részletes testre szabásával, biztosan örülni fogsz a számos lehetőségnek, amibe belenyúlhatsz. Négy faj közül választhatsz, ezek közül kettő (Ljosalfar, Dokkalfar) az elfek, míg a másik kettő (Varani, Almain) az emberek népcsoportjához tartozik (én egy Dokkalfart indítottam, aki mellesleg kísértetiesen hasonlít a Metal Gear Solid Vamp-jére). Ennél valamivel nagyobb jelentőséggel bír, hogy melyik isten mellett kötelezed el magad, elvégre ez határozza meg, milyen bónuszokkal indulsz (lehetsz ateista is, de véleményem szerint mindenképp érdemes választani valakit).
Amalur népe úgy tartja, minden élőlény előre determinált sorssal bír, azon változtatni nem tud – hősünk képezi a kivételt ez alól, akinek egyelőre nem ismert a végzete. A lehetőség előtted áll, hogy a stílusodhoz leginkább passzoló bajnokot kreálj, valamint elsajátítsd a különféle harci stílusokat, a mágia használattól kezdve, egészen a közelharcig. Mivel a harcmodor megválasztása mindvégig fontos szerepet tölt be a programban, erről később még lesz szó.

Amint szép lassan felvetted a sztori fonalát, illetve túlestél a rövid betanító szakaszon, kilépsz a nagyvilágba, és megcsap a szabadság szele. Egy olyan világ szele, mely a legszebb mesékbe illik, és ha csíped a fantasy univerzumokat, sírni fogsz a gyönyörűtől. Nem kell messzire menned, hogy lásd, Amalur színekkel teli világa folyamatos mozgásban van, te pedig – noha kiválasztottként jársz-kelsz benne – nem tehetsz mást, mint hogy úszol az árral. Ne számíts Skyrim szintű szabadságra, akkorát talán nem kapsz, a bejárható terület pont akkora, amekkorát a játék megkövetel – annál picivel sem több, vagy kevesebb. A nagy terület persze kizárólag tartalommal nyer értelmet, esetünkben ezalatt töméntelen mennyiségű questre kell gondolni (hiszen, mint már említettem, klasszikus szerepjátékról van szó). A fő történeti szálon kívül az útonálló NPC-ktől tudsz különféle mellékküldetéseket felvenni, melyekért – a szerintem mindenki által ismert fejlődési rendszer értelmében – a szintlépés alapját szolgáló tapasztalati pont jár. A legegyszerűbb feladatokat is megszínesíti, hogy itt (is) megjelenik a választás lehetősége. Dokkalfar harcosommal éppen egy falu irányába tartottam, amikor belebotlottam valakibe: a nő felajánlotta, hogy bőségesen megjutalmaz arannyal, amennyiben hajlandó vagyok megszerezni számára egy értékes gyűrűt, ami egy troll birtokában leledzik. Mivel a pénz mindig jól jön, elvállaltam a küldetést; először is a környéken lévő állatok után vadásztam, ugyanis húsukat csaliként használva kellett előcsalogatnom a célpontomat. Ahogyan arra számítani lehetett, a buta troll bedőlt a trükknek, legyőzését követően elvettem tőle a gyűrűt, majd a nőhöz vittem. Megállapodásunkhoz híven természetesen azonnal kérte tőlem az értékes tárgyat, én végül azonban úgy döntöttem, lemondok az aranyról, és inkább megtartom magamnak a frissen szerzett ereklyét. Több se kellett neki, hogy azonnal rám támadjon, szóval nagyon nem mindegy, miket válaszolunk, mert később ennél jóval nagyobb tétje lesz a dolognak.
A párbeszédek döntő hányadára igaz egyébiránt, hogy – például a Dragon Age szisztémájához hasonlóan – többféle válaszlehetőséget adhatunk az NPC-knek, és természetesen mindegyikre más módon reagálnak.



No persze nem csupán barátságos emberekkel fogsz találkozni: Amalur számos veszélyes lénynek ad otthont, melyek nem restek rád támadni, amíg te A-ból B-pontba igyekszel eljutni. Az átutazókra banditák leselkednek mindenütt, az útról letérve pedig a legkülönfélébb vadállatok kutatnak élelem után, nem beszélve a többi teremtményről.

TESZT







Mivel az egyes ellenség típusok eltérően viselkednek, kulcsfontosságú a harcmodor rugalmas váltogatása, adott helyzethez igazítása. Számodra is hamar világossá válik majd, hogy ugyanaz a taktika hosszútávon nem lesz kifizetődő. Míg a nagyot sebző, ámbár viszonylag lassan lendíthető pöröly remekül beválhat a szintén lomhán mozgó trollok ellen, addig egy nagyobb létszámú farkas horda még azelőtt felfalna, hogy egyáltalán támadást indíthatnál ellenük. Maga a harcrendszer egyáltalán nincs túlbonyolítva, egy fegyverhez egyetlen gomb társul, a változatosság gyökere inkább az eltérő stílusokban keresendő. Az általános „üsd, vágd, nem apád" közelharcon kívül lopakodhatsz is, a keveset sebző, villámgyors tőrökkel azonnal véget vethetsz a mit sem sejtő ellenség életének (persze a kínálkozó alkalmakat fel kell ismerni). Ha szívesebben tartasz távolságot, rábízhatod magad az íjra, csak bírd nyílvesszővel, valamint támaszkodhatsz a varázslatokra, melyek mannát emésztenek fel. Valójában akkor leszel igazán hatékony, ha mindezeket együttesen vagy képes használni. Nem esett még szó egy másik fontos tulajdonságról, ami lényegében egy olyan „fury"-módot takar (csak itt máshogy hívják), amit a God of War óta a fejlesztők nagyon szeretnek alkalmazni a videojátékokban. Az életerőt, valamint a mannát jelző csíkok között fel tudsz tölteni egy harmadikat, ekkor aktiválva a „reckoning" módot átmenetileg jóval nagyobb sebzést tudsz okozni az ellenségeken, valamint az idő is lelassul körülötted.

A missziók gyakran vezetnek zárt, labirintusszerű helyszínekre (ha úgy tetszik, dungeonökbe), ahol sosem tudhatod, hogy a kétfejű ogréken, agresszív goblinokon, esetleg mérgező pókokon kívül milyen egyéb csúfságok várnak majd rád – a sok értékes tárgy mellett persze, hiszen a leölt ellenségek, illetve a ládák mindig rejtenek valamit számodra.
A Kingdoms of Amalur egész játékmechanikája nagyon egyszerű és játékosbarát, úgy vélem, könnyű átláthatósága az egyik legnagyobb pozitívuma. Már a kezdetektől fogva egyértelmű lesz minden, nem fogod elveszettnek érezni magad, a menüben mindennek – így a felszerelésnek, fegyvereknek, tárgyaknak, küldetéseknek – megvan a maga külön helye, átlátható elrendezésben. Mindig az éppen aktív questet jelöli neked a térkép, de ezek között bármikor tudsz váltogatni (a fontosabb küldetések sárgával, míg a mellékküldetések fehérrel vannak jelölve). Ahogy már korábban említettem, az egyes fegyverek (kardok/tőrök, íjak, varázsbotok) is egyetlen gombhoz vannak társítva (plusz a varázslatok), tehát nem kell külön váltogatnod őket a menüben, menet közben azonnal variálhatsz, ettől lesznek látványosak az ütközetek.
Fegyverekből, páncélokból szép számmal fogsz találni, és nyilván, ahogy haladsz előre, egyre jobb lesz a kínálat, de már az elejétől fogva baromi jól kinéző ruhákkal és pallosokkal lát el a program, tehát nem egy szakadt rongyban, rozsdás karddal fogod eltölteni az első néhány órát. Az igazat megvallva nekem ez is elnyerte a tetszésemet, hiszen ha belegondolsz, így még azok is nagyobb eséllyel ülnek majd le a KoA elé, akiknek amúgy nem lenne elég idejük az ilyen stílusú, bőséges tartalmú stuffokhoz.
A szintépések alkalmával a legkülönfélébb képességeidet fejlesztheted tovább. Példának okáért finomíthatod alkímiai ismereteidet, ami az ilyen-olyan varázsitalok készítésénél tölt be fontos szerepet, de ügyesebbé válhatsz mondjuk a lopakodásban, vagy a különböző zárak feltörésében (ugyanis nem minden láda nyílik magától), sőt még karizmatikusabbá is válhatsz, ez pedig akkor jön igazán jól, ha egy párbeszéd során meg kívánod győzni valamiről az illetőt, elvégre lesznek kínálkozó lehetőségek. Az egyes fegyvertípusokra külön-külön specializálódhatsz, elsajátíthatsz új mozdulatokat, egyedi támadási formákat.

Látványában a Kingdoms of Amalur nem a sötét, melankolikus hangulatú fantasy világokra hajaz, hanem épp ellenkezőleg, a színes, jóval meseszerűbb ábrázolásmódot választja – hozzáteszem nagyon jól áll neki. Engem hol a World of Warcraftra, hol a Fable-re emlékeztetett, akár a környezetet, akár a benne mozgó élőlényeket vettem szemügyre. Ebben a világban el lehet, és érdemes is elmerülni: örömmel lépsz majd be a legkülönfélébb dungeonökbe, veszed szemügyre a tó közepén álló házikót. Az óriási fák birodalmában farkasok lakmároznak elejtett zsákmányukból, a jóllakott medve pedig békésen hempereg a fűben (persze ha közel mész hozzá, nem fog neked örülni). Felfedezni, barangolni egyszerűen élmény ebben a játékban, bármerre mész, a maguk módján gyönyörű helyszíneken át visz majd az utad. A konzolos demókra jellemző „bogarakat" szerencsére kiirtották (egy-két levegőbe beakadt ellenséggel találkoztam csupán), valamint képfrissítései gondok sincsenek, szóval a fejlesztők ilyen téren is remek munkát végeztek. Kifogásolnivalót inkább audio oldalon találtam: aláfestő dallamokból ugyanis lehetne több, és bár ezek elég fülbemászóra sikeredtek, bizonyos hangeffekteket viszont csöppet erőtlennek éreztem, de olyan is előfordult, hogy csak szimplán késve szólaltak meg.
Mivel sajnos szorított a leadási határidő, nem tudok pontos információval szolgálni a program szavatosságával kapcsolatban, ugyanakkor az általam tapasztaltakból











kiindulva biztos vagyok benne, hogy ezzel a résszel nem lesz probléma. Hiába próbálod követni a fő történeti szálat, egy-egy forgalmasabb helyszínről biztosan nem szabadulsz a mellékküldetések elvállalása nélkül. Akárhová mész, mindig találkozni fogsz olyan NPC-kkel, akik a nyakadba akarnak majd sózni valamit, te pedig úgyis elvállalod ezeket, szóval tennivaló mindig akad.

A Kingdoms of Amalur: Reckoning egy olyan szerepjáték, melyben az RPG-veteránok, és a zöldfülűek egyaránt örömüket lelhetik, hiszen van olyan egyszerű, hogy mindenki számára emészthető legyen, ugyanakkor emellett kellő mélységgel és tartalommal rendelkezik. Cikkem tárgya a tökéletes példája annak, hogy még az unalomig ismételt elemek is tálalhatóak szórakoztató formában – a KoA pedig éppen annyit nyújt, amit a zsáner klasszikus képviselőitől elvárnál. A cikk elején azért is húztam párhuzamot a Fable-lel, mert Albionhoz hasonlóan Amalur világa (amely olyan neves emberekhez köthető, mint a regényíró R. A. Salvatore, vagy a rajzoló, designer Todd McFarlane) is a másodperc töredéke alatt szippantott magába, és valószínűleg sokáig ott is ragadtam volna, ha nem kell visszaadnom a tesztpéldányt. A hivatalos megjelenés után én biztosan igyekezni fogok minél hamarabb a birtokomban tudni egyet a végleges verzióból, és ha csíped a vegytiszta kalandozást, illetve a questek vég nélküli abszolválását, neked is azt tanácsolom, hogy tégy hasonlóképpen.

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

9

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: *Electronic Arts* Fejlesztő: *38 Studios, Big Huges Games*
Multiplayer: - Online: - Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*, Hang: *DD 5.1*

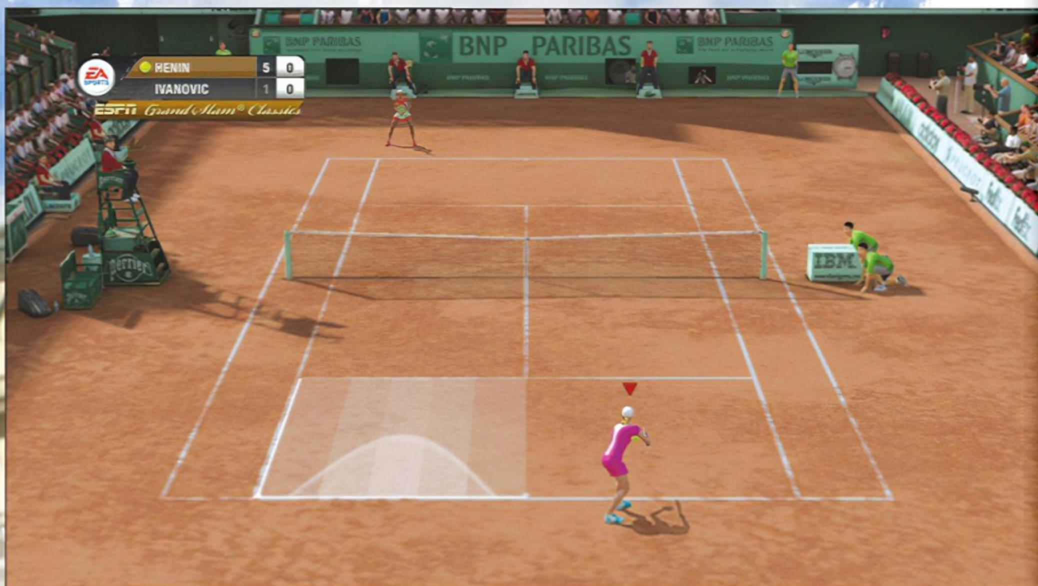
VIZUALITÁS 8 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 10
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

Duke

GRAND SLAM TENNIS 2

Szobaszerva







Noha nézni szeretem, a valóságban, és a videojátékban is alaposan meggyűlt már a bajom a tenisszel. A pályán néhány vállizmom, a Wii előtt pedig a csillárom, és majdnem a tévém bánta a bomba szerváim egyikének következményeit (utóbbiból klasszikus Youtube-os videó születhetett volna, ha éppen kameráz valaki). A Grand Slam Tennis 2, ha nem is feledtette, de mindenképpen enyhítette a rossz élményeimet a sportággal kapcsolatban, ugyanis összességében egy fogyasztható játékkal rukkolt elő az EA.

Ahogyan a sorszáma is jelzi, a Grand Salm Tennis 2 a széria immáron második epizódja, melynek érdekessége, hogy a 2009-es, egészen sikeres első rész csupán Wii-re jelent meg mókás, nagyfejű karikatúrákká változtatott teniszcsillagokkal, a HD-gépekre optimalizált folytatás ellenben pont a Nintendo konzoljára nem érkezik meg. Utóbbi nem véletlen, hiszen a készítők (ezúttal is az EA Canada) megvárták, míg a PS3 és Xbox 360 rendszerek megkapják a maguk mozgásérzékelős irányítását, így most már semmi sem akadályozhatta meg a frencsájz folytatását. A Sony gépe ezúttal egy kicsit előnyben van, hiszen a Move kontrollerét szorongatva azért sokkal inkább az az érzésünk támadhat, hogy egy teniszütővel hadonászunk, semmint a Kinect előtt, mikor a kézfejünkkel adjuk a fonákot.



Tenyeres – talpas adogatás

A játékélmény és a minél élethűbb labdamenetek érdekében az EA Canada fejlesztői kidolgozták a Total Racquet Control nevű rendszert, mellyel elvileg minden egyes finomsága visszaadható az ütőhasználatnak: nyeshetünk, pörgethetünk, finomat ejthetünk a hálónál, vagy bombázhatunk a szerváknál a jobb analóg kar mozgástartományát kihasználva. Ugyan az irányítás ilyen tekintetben jól funkcionál, azonban a játékban mindez már nem különösebben hangsúlyos, ugyanis a labdamenetek kissé távol állnak a valóságtól. Irreálisan kevés labda köt ki a hálóban (holott a valóságban kb. 30%-os ez az arány), outot csak ritkán lehet ütni, és ami labdát be tudunk futni a játékosunkkal, azt bizony vissza is terelhetjük a túloldalra, bármennyire „necces" a szituáció. Nyilvánvaló, mindez a látványosabb, folyamatosabb játékmenetet szolgálja, hogy a kezdők se veszítsék el rögvest a lelkesedésüket, ám így a GST2 arcade jellege domborodik ki, a valódi teniszélmény elmarad. Ez a fajta mélység pedig nagyon hiányzik, mert minden adott lenne ahhoz, hogy a GST2 megszorongassa a 2K Sports darabját, a műfajban jelenleg egyeduralkodónak tekinthető Top Spin 4-et.

A világklasszis női és férfi teniszezőket (huszonhárom mai és egykori sztárjátékos, köztük pl. Navratilova, Federer és McEnroe) például kifejezetten szépen lemodellezték, a mozgás animációk jól néznek ki, még akkor is, ha nem teljesen folyamatosak. Az egyes sztárok felismerhetőek az arcukról, mozdulataikról, és a győztes vagy vesztes pont utáni reakcióikról, és természetesen egyedi játékstílusukról is, ami az új PRO AI-rendszernek köszönhető. A mesterséges intelligencia egyébiránt komoly kihívás elé állíthat minket, ugyanis a gép viszonylag gyorsan feltérképezi a játékunkat, hogy utána a gyengeségeinket kihasználva alakítsa ki a győztes taktikát.

A választható tornák tekintetében a GST2 egyértelműen felülmúlja riválisait: mind a négy Grand Slam-bajnokság, az Australian Open, a French Open, a US Open, és Wimbledon is helyet kapott benne.

A körítés hangulatosra sikeredett, mind a látvány (mondjuk kissé illúzióromboló, hogy a labdaszedők meg se moccannak, ha a hálóban landol a szervánk), mind a hangok tekintetében, például az Australian Open nézőtere sokkal hangosabb a szofisztikált wimbledoni közönséghez képest, a teniszjátékok történelmében pedig először találkozhatunk mérkőzéskommentárral, ráadásul John McEnroe szakérti a látottakat. Játszhatunk egyesben vagy párosban, végig küzdhetünk egyesével minden GS-tornát, illetőleg az ESPN Grand Slam Classics-menüpontban a közelmúlt legnagyobb mérkőzéseit újrajátszva írhatjuk át a történelmet. A tartós szórakozást a karriermód szolgáltatja, melyben mezei ütőlóbálóból kell tíz esztendő alatt Grand Slam győzelmeket halmozó bajnokot faragnunk. A teniszezőnket minden tekintetben testre szabhatjuk, sőt a SPORTS Game Face segítségével a saját arcvonásainkkal is felruházhatjuk. De ami ennél fontosabb: az edzéseken külön fejleszthetjük a gyengeségeinket, illetőleg speciális edzők szerződtetésével gyorsíthatjuk fel képességeink kibontakoztatását. Az online módok a szokásosak, bemutató és virtuális ranglistahelyezésbe beszámító mérkőzéseket egyaránt játszhatunk, megoszthatjuk statisztikáinkat, illetőleg mások által elkészített karaktereket is letölthetünk. A Grand Slam Tennis 2 – hibái ellenére – ígéretes próbálkozás, és a sportág hardcore rajongóinak is szerezhet kellemes perceket, órákat a négy fal között.

GRAND SLAM TENNIS 2 — 8

X360 / PS3 / VITA / PSP / Wii / 3DS / DS

Kiadó: *Electronic Arts* Fejlesztő: *EA Canada* Multiplayer: *2-4 fő* Online: *2-4 fő* Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 8 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 7 TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 7

Mo

CONSOLE CORNER

VIDEOJÁTÉKBOLT ÉS SZERVIZ

PS VITA
PlayStation®Vita

RENDELHETŐ | KIPRÓBÁLHATÓ



PlayStation Vita (Wi-Fi)
69.990 Ft
(Megjelenés után 74.990 Ft)

PlayStation Vita (3G)
89.990 Ft
(Megjelenés után: 94.990 Ft)

Rendeld elő nálunk bármelyik verziót, így most olcsóbb és az elsők között játszatod végig, február végétől az Uncharted, a Silent Hill vagy az Assassin's Creed legújabb felvonását. A masina már a kezünkben van, ha érdel, ne habozz, látogass el boltunkba és belekóstolhatsz a "PlayStation-művek" legfrissebb kézikonzoljába.



Cím: 1085 Bp., Somogyi Béla utca 12.
Tel.: 06-1 - 266-4698
Mob.: 06-70 - 277-8186

E-mail: info@consolecorner.hu
FB: www.facebook.com/consolecorner
Web: www.consolecorner.hu

A PUZZLE CRUSH 3D™ WITH ANOTHER DIMENSION

Zúzzunk!



Csodálatos játékok jöttek ki az utóbbi időben 3DS-re! A két Mario (Kart 7, 3D Land), és az Ocarina of Time fantasztikus volt, de a java csak ezután érkezik, és ilyen anyagok után egyenesen időpocsékolásnak tűnhet olyan középszerű logikai játékokkal tölteni az időt, mint a Crush 3D.
Mert mi kell egy jó logikai programhoz? Kiváló ötlet, izgalmas és kihívást jelentő feladatok, gördülékeny játékmenet. Az elején úgy tűnik, a Crush 3D ezek mindegyikét hozza. Ha bejönnek az olyan játékok, amelyek úgy szórakoztatnak, hogy közben a problémamegoldó készséget fejlesztik, a Crush 3D jó választás. Egy baj van az ilyen anyagokkal: az átlag játékosok számára tizenvalahány perc után rendkívül unalmasak lesznek. Ez a helyzet a Crush 3D-vel is.

Pedig nem is annyira gyenge a stuff, hisz' PSP-n már bizonyított, amikor a 2007-es megjelenése kapcsán a szakma korrekt pontszámokkal jutalmazta. A 3DS-kiadás az akkori PSP-s változat remake-je, új pályákkal, kihívásokkal, történettel. Engem azonban nem kötött le. Nyitott játékos vagyok, a Crush 3D-t is úgy kezdtem el, hogy „na most milyen jót fogok agyalni a pályákon". Így is volt, úgy a harmadik szintig.

Miről is szól a Crush 3D? A program kísérlet a 2D-s és a 3D- játékmenet vegyítésére – és ezt nem is teszi rosszul. Adva van egy térben elhelyezett pálya, ahol általában két feladatot kell teljesíteni. Először össze kell szedni a különböző színű buborékokat. Ha megvan mindegyik, megnyílik a kijárat, amin távozhatunk a következő szintre. Csakhogy itt jön a csavar a játékmenetben, mivel a kijárat elérése nem lesz olyan egyszerű, mint azt elsőre gondolnánk. A játékteret ugyanis egy gombnyomással alakíthatjuk 3D-s vagy 2D-s nézetűre, emelhetjük fel, vagy tolhatjuk le, attól függően, hogy milyen irányba forgatjuk a kamerát. A különböző akadályok ezzel a módszerrel eltüntethetők, vagy épp segédeszközökké változtathatók. Nagyon sokat kell gondolkodni, hogy merre érdemes a kamerát forgatni és hogyan kell váltani a nézetek között. A kombinációs készségünket erősen igénybe veszi a játék, a pályákat ki kell ismerni, mert a megoldás sokszor komplex és egyedi.



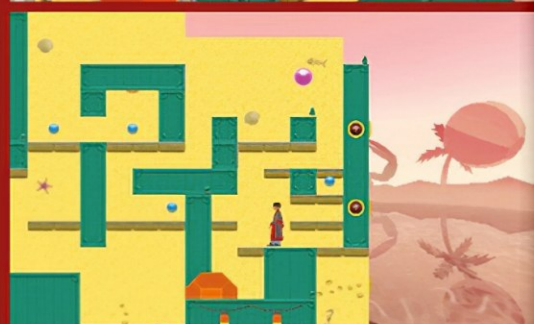
Ügyesen kell használni a különböző tereptárgyakat, mert egészen ötletes, máskor faramuci módon érhetjük el a kijáratot. (Az elején sok tanácsot kapunk a különböző trükkökről, már akkor egyértelmű lesz, hogy az irányítás elfogadható.) Szóval a játékmenet tényleg ötletes, nem láttam még ilyet, újszerű és érdekes volt. Kezdetben…

És itt elérkeztünk a játék legnagyobb hibájához. A Crush 3D alapvető motivációs deficittel küszködik. Egyszerűen nincs miért folytatni, az élvezeti faktor a béka feneke alatt tanyázik. Lehet ugyan a teljesítményünk tükrében bónuszokat megnyitni, de azok legtöbbször érdektelen és értéktelen butaságok, így a program hamar unalomba fullad. Nem olyan, mint a Tetris, amire azt mondjuk, hogy nyomjunk még egy menetet, lássuk az újabb pályát, és döntsük meg a rekordunkat, vagy csak kapcsolódjunk ki egy kicsit. Az elején az újdonság varázsa alatt, a 3D-s/2D-s kontraszthatás elviszi a programot, aztán egyre nehezebb feladatok, egyre terebélyesebb pályák jönnek. Akármenynyire is ötletes a játékmenet, hosszútávon inkább fárasztó, mert a sikerélményt egyre szűkmarkúbban méri a program, így nem ösztönzött semmi a folytatásra. Sajnos az anyaggal nem lehet kikapcsolódni sem, mert mindig a maximumot követeli tőlünk, nincs lazaság, állandóan gondolkodni, kombinálni, és sokszor erőlködni kell.

A grafikáról és történetről (mert ilyen is van) nem sok mindent lehet elmondani. A szoftvert a minimál design jellemzi, egyszerű színek és formák, nem rossz, de nem is látványos. Ugyanez mondható el az audióra is, a sztori pedig funkcionális, nincs jelentősége.

Zárszóként annyit kell megállapítanom, hogy a Crush egy tipikus rétegjáték. Az átlag játékosnak nem hiszem, hogy érdemes próbálkoznia vele, van már a 3DS-re elég minőségi cím, inkább arra költsük a pénzünket.







CRUSH 3D

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

5

Kiadó: ***SEGA*** Fejlesztő: ***SEGA*** Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 5 AUDIO 5 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 3

Veres Miki

CC

BOOM STREET

Tökéletesen érthető, ha a Boom Street (Japánban a széria Itadaki Street néven fut 1991 óta) láttán az egyszeri gamer egy Nintendo/Dragon Quest karakterekkel felturbózott Monopoly-klónra gondol. Ám a cucc valójában csak alapjaiban emlékeztet a barátaink kizsigerelését szórakoztató módon tálaló társasra, és a próbakör során inkább a tavalyi év elején megjelent Kingdom Hearts: Birth By Sleepben lévő Command Board elnevezésű minijátékot ugrasztotta az agyamba, melynek szabályrendszere nagy vonalakban megegyezik a BS-ben tapasztaltakkal. Tudván, hogy mindkét alkotást a Square Enix fejlesztette, elkezdett körvonalazódni bennem egy gondolatmenet, melyben az „orbitálisan", „nagy", valamint „lehúzás" szavak előkelő helyen szerepeltek, így kíváncsian csaptam bele a tutorialba, hogy kiderüljön, mennyivel tud többet a cucc, mint a fenti alkotás ingyenes kiegészítője.



Első blikkre (és sajnos második-harmadikra is...) szinte minden ugyanaz, a klasszikus Monopoly-alapok (üres telket megvesz/ felfejleszt, önfeledten kacag, amikor mások belelépnek) minél hatékonyabb alkalmazása mellett itt is a táblán elhelyezett szimbólumokra érdemes ráfókuszálni, mivel ha áthaladtunk mind a négyen, és visszaérünk a kiindulópontra, vaskos bonusz üti a markunkat, mely minden körrel magasabbra kúszik. Területeink értékének növelése kulcsfontosságú a sikerhez, szerencsére elég belelépni egyik saját mezőnkbe, és így rögvest lehetőségünk nyílik fejleszteni bármelyik ingatlanunkat. Ennek természetesen a legfőbb haszna az, hogy a beinvesztált pénzzel párhuzamosan emelkedik az ott tartózkodás esetén fizetendő összeg is, és ha egy kerületben több mező is a birtokunkban van, az értelemszerűen újabb értéknövekedéssel jár. Mindegyik ingatlannak van egy maximális fejleszthetőségi értéke (azaz egy olcsó telket nem lehet egyből luxuskategóriássá varázsolni), mely lényegesen kitolható azzal, ha újabb területeket veszünk az adott régióban. Emellett ott van a lehetőség a részvényekkel való kereskedésre is, melyeket a startmezőn való áthaladáskor vásárolhatunk. Ezekkel nem csak saját területeinket tehetjük gazdagabbá, de beruházhatunk akár a tábla olyan részére is, ahol egyáltalán nincs érdekeltségünk, mert így az ott történő minden kifizetés után kapunk részesedést. Ha ehhez hozzávesszük, hogy vannak még speckó minijátékos, „szerencsekártyás", táblaspecifikus mezők, és lehetőség van opponenseink területeinek megvásárlására is, akkor látszik, hogy a cuccnak bőven van mélysége, de aki nem akar elveszni a barátságtalan menük tengerében, az választhatja az Easy szabályrendszert, ami jelentősen leegyszerűsíti a teendőket.

A téma szerint csoportosított, összesen 18 pálya közül kezdésnél csupán 12 választható, a többit úgy kell megnyitni a Tour Mode teljesítésével. Erre sajnálatos módon csak egyedül próbálkozva van lehetőség, és aki valaha is játszott bármelyik Mario Party egyszemélyes módjával, az tudja, mekkora „móka" három gépi játékos ellen küzdeni. Pontosan. Semekkora. Az még hagyján, hogy opponenseink folyamatosan csalnak, de minden egyes körben kötelezően azt is végig kell nézni, ahogy dobnak, lépkednek, és kommentálják az éppen aktuális helyzetet, ami először csak simán idegesítő, de amikor már vagy huszadszor hallod a „Yoshie! Yoshie! Yoshie!" felkiáltást, az valószínűleg még a jámborabb emberekben is elszakítja a cérnát. A frusztráció mértékét némileg csökkenti, hogy barátságos módon elég mindössze egy Wiimote ahhoz, hogy akár három barátunkkal közösen vágjunk neki az ingatlanpiac meghódításának, és természetesen az interneten keresztül a többi játékossal is összemérhetjük az erőnket.

Amennyiben a Boom Street letölthető címként, vagy budget árkategóriában jött volna ki, most bátran ajánlanám a társasjátékok kedvelőinek, de full áron kicsit kevésnek érzem a folyamatosan ismétlődő zenéket, a sápatag grafikát, és a BBS bonusz módján éppen csak túlmutató, nyögvenyelős játékmenetet – bár kétségkívül remek érzés egy kék színű slájmgolyóval porba alázni az örökké idegesítően sipákoló Peach hercegnőt...











BOOM STREET — 6

X360 PS3 VITA PSP Wii 3DS DS

Kiadó: ***Nintendo*** Fejlesztő: ***Square Enix*** Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***2-4 fő*** Felbontás: ***480p*** Hang: ***DPL II***

VIZUALITÁS 5 AUDIO 5 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 5

eszgé

SoulCalibur V

Lelkünkből szól ez a kaaard…

Már itt a legelején le kell szögeznem, hogy mérges vagyok! Igen, mérges és csalódott! Majdnem négy évet vártam tűkön ülve az új SoulCalibur-epizódra, és hát már sejthetitek, nem azt kaptam, amire vágytam. Először azt gondoltam, biztos bennem van a hiba, és hogy a játékra húzott erős marketing-kampány hatására irreleváns elvárásaim lettek, s nem tudom már értékelni azt sem, ami van. Így nem volt más választásom, összecsődítettem egy tucat olyan ismerősömet, akikben ugyanúgy ég a tűz a SC iránt. Az eredmény megdöbbentő, és egyben megerősítő volt számomra: az új SC nem fejlődött sokat az előző epizódhoz képest, sőt mintha egy picit visszafelé sikerült volna lépnie. Szinte az összes ismerősöm zavarában csak vakargatta a tarkóját, s tette le rövid idő után a kontrollert, hogy „köszi, nekem ennyi elég is volt". S akkor következzék a fekete leves…



Az újaknak azért elmondom (ha valaki nem ismerné a szériát), hogy a SoulCalibur egy fegyveresharcalapú 3D-s verekedős játék, mely az alsó-felső horizontális, vertikális, és rúgó támadásokon, dobásokon alapszik. Ezeket amolyan kő-papír-olló stílusban (ha jól tippelünk) alul-felül védekezve, vagy szimplán oldalra ellépdelve hatástalaníthatjuk, s ezek összességében adnak egy olyan dinamikus harcrendszert a taktikus pozícionálásokkal és támadásokkal, mely inkább emlékeztet egy kecses táncra. A mozgások könnyedek és gyorsak, igazán könnyű felvenni a kezdőritmust, majd a szisztémába kicsit belemélyedve a halom kombinációt elsajátítani. Az SC-t mindig társaságban jó játszani, ahol összemérhetitek a tudásotokat, reakcióidőtöket, valamint egyben a káromkodó képességeiteket is. Nincs is annál bosszantóbb, mikor már csak egy ütésre vagy a győzelemtől, de egy rosszul időzített akciónak köszönhetően az ellenfeled kilök a ringből, ami szintén az azonnali végét jelenti a meccsnek. Már a SoulCalibur legelső része (ami még Soul Edge ill. PS1-en Soul Blade néven jelent meg 1996-ban) is lenyűgözött mindenkit a könnyed, ritmikus harcrendszerével, és mindenki megtalálhatta benne a számára megfelelő harcmódú karaktert (pl. erős, de lassú – gyengébb, viszont gyorsabb stb.). A második epizód volt a leges-legjobb a szériában, a kritikusok és saját véleményem szerint is. Sok új, egyedi harcstílussal felruházott karakterrel kibővülve igazi Kánaán volt a verekedősjátékok szerelmeseinek – nem is beszélve az ezen epizódtól elindított mell-centrikusságról. A harmadik rész viszont már nem ragyogott oly' fényesen, a harcok megtörtek picit a dinamikájukban, két kombináció között már érezhető volt némi szaggatottság. De még így is remek darabról beszélünk. A negyedik epizód már a mostani generációra íródott, még szebb köntösben hozta a harmadik rész által felállított sztenderdeket, viszont a Star Wars-os vendégszereplés sokaknál (és még nálam is) visszatetszést váltott ki. Szóval az új résszel kapcsolatban volt elvárás rendesen, a várakozással eltelt idő alatt pedig „sajnos" a fogyasztói ingerküszöbök is „magasabbra" helyeződtek…



A SoulCalibur V nem lépett merészet, inkább csak bízott a neve népszerűségében. Első körben eltűntek a negyedik részben megjelenő Critical Finish-ek (amolyan kivégzések), helyettük viszont megörvendeztettek minket a Critical Edge-rendszerrel. Miközben támadásokat viszel be, vagy épp kapsz, a fenti mérőd teletöltődik, és ha ez megvan, képes leszel egy nagyobb sebzésű, látványos animációval kísért



támadásra (Mortal Kombat, X-Ray támadás, valaki?). Valamint ha fel vagy töltődve, ugyancsak végrehajthatsz egy Guard Impactot is, ami egy hathatós védelem, aminek hatására te kerülsz megfelelő támadási helyzetbe. Viszont ezeket nem csak egy, max. két gomb lenyomásával hozhatod elő, hanem megvannak a saját gombkombinációik, így ha nem vagy elég gyorskezű, ráfaraghatsz a próbálkozásra.
Ezeken kívül a játékmenetben minden maradt a régiben, ami továbbra is élvezetes, de még mindig érezhető a két kombó közti dinamikai röccenés, valamint nem tudom, hogy jól vettem-e észre, de mintha ezúttal lassabban tápászkodnának fel a földről a karakterek, ami annyira nem kellemes érzés, amikor egyfolytában a földön csapkodnak minket, mivel képtelenek vagyunk időben felállni. Mellesleg megjegyezném még, hogy az AI hangyányit egy csaló szemét, nem egyszer hajt végre olyan megoldást vagy támadást, hogy simán eltalál még egy lehetetlen pozícióból is, a földről meg nem igazán szereti megengedni, hogy bárki is felálljon.

Oké, a játékmenet maradt a régiben, minimál újítással, ezzel még nincs is baj. Lássuk viszont, milyen opciókkal láttak el minket

KÜLÖNVÉLEMÉNY
Böjtös Gábortól

Rengeteget nyúztam az első két részt, szóval van némi kompetenciám a témában, és nekem nem volt annyi bajom az új epizóddal, mint kollégámnak. A látvány fantasztikus, tök jól elszöszöltem a karakterek megalkotásával, bejött a bunyós újítások nagy része is, és bár a sztori, illetve néhány új arc tényleg gyenge, összességében jónak tartom az ötödik részt (Magyarország szerepeltetésének külön örültem). Egyetlen hatalmas szívfájdalmam Taki elvesztése. Hiányozni fognak a hatalmas m… hiányozni fog a harctudása.



a kedves fejlesztők. Lám-lám, itt egy story mode, nézzünk csak bele! No, ez az lehetőség volt, ami kiverte nálam a biztosítékot. Ilyen gyatra, tré, lapos sztorit még nem pipáltam a sorozatban, de még más konkurens játékokban sem. Ráadásul mindösszesen két óra alatt végigvihető, vagy akár másfél alatt is, ha valaki nagyon ledarálja (mondjuk az poén, hogy pont Magyarországon kezdődik a cselekmény)! A történet 17 évvel később játszódik a negyedik részhez képest, hőse pedig a forrófejű, idétlen, gyökér Patroklos, avagy Sophitia fia, aki kétségbeesve keresi lánytestvérét, Pyrrha-t, akit sajnos megszállt a gonosz erő. Kettőjük kapcsolata adja a Soul Calibur, és a Soul Edge végtelen harcának alapját, mely történet már-már a nevetségesen gagyi határát súrolja. Nekem annyira azzal nincs bajom, hogy a történet 80%-át storyboardokon keresztül mesélik el, melyek alatt a párbeszéd hallható (és látható a felirat), és még azt is lenyelem, hogy csak nagyon kevés CG-átvezető van, de maga a történet annyira banális, a szinkronhangok túldramatizáltak, a párbeszédek pedig iszonyatosan repetitívek. Ivós játékot mondjuk tök jól lehetne játszani vele, ha minden dead, vagy valamilyen halállal kapcsolatos kifejezésnél fel kellene hajtani egy felest. A sztoriban szinte végig Patroklos-t kell irányítani, csak egy-két alkalommal tudunk harcolni a tesójával, valamint az egyik új karakterrel (Z.W.E.I., aki mintha valamelyik tini vámpíros-farkasemberes sorozatból pottyant volna ki). De többnyire a történet nem más, mint Patroklos egyszemélyes show-ja, ami különösen azért idegesítő, mert olyan jól tudsz majd előrehaladni a sztoriban, amennyire Patroklost tudod irányítani, márpedig ez a macskajancsi a SC világának egyik leggyatrább, anti-harcmodorúvá programozott harcosa. Előfordul, hogy egy másik alakjában, módjában kell vele küzdeni, de az még rosszabb (pl. a kezében fog egy kardot, ami a tokjában pihen, s mikor utasítom, hogy suhints már vazze, ő inkább üt egyet a kard markolatával – totál idióta karakter). Ha nem áll a kezedre az irányítása, akkor néhány nagyobb küzdelem rém bosszantó lesz. A sztoriban semmilyen mozdulatra nem tanítanak meg, menjél be a tutorialba, ott gyakoroljál, és ennek az egész történetnek van egy befejezése, oszt' annyi. Hiába versz végig mindenkit (összesen hat embert) az Arcade Mode-ban egy adott karakterrel, semmilyen egyéb, egyéni befejezés nincs,







ami valljuk meg, elég nagy hiba. Nem is motivált nagyon, hogy arcade-ban végig menjek a karaktereken, semmit nem kapsz érte, esetleg olykor valamilyen acsit/trófeát, vagy kiegészítő cuccot, és pont.

A Story és Arcade mellett van még egy Quick Battle mód is, ahol kétszáz csatán verekedheted magad keresztül, melyekért titulusokat nyerhetsz az online profilodhoz, és a Legendary Souls mód is megnyílik, ha végigvitted a sztorit, melyben brutál nehézségű ellenfelekkel küzdhetsz. Természetesen újra lehetőség van a karakter kreációra is, ami ismét jópofa szórakozás, s elég részletesen kidolgozhatod saját kis harcosodat, de harcstílust mindig valamelyik eredetitől kölcsönözhetsz (egy kivételével, mivel a készítők a Tekkenből ismert Devil Jin harcmodorát is idecsapták bónuszként). Bennem azért felmerült a kérdés, hogy akkor mi a fenének készítsek egy új embert, mikor ugyanúgy fog harcolni, mintha a meglévők közül választanék? Akár a világ legröhejesebb lófejű karakterét is összedobhatod, vagy minden hölgyet felturbózhatsz némi digitális szilikonnal, sőt ha kedved tartja, megalkothatod Solaire of Astora-t is a Dark Souls-ból (és a Namco nem is volt szívbajos ezzel reklámozni a SCV-t). Ezeket a generált karaktereket a már felsorolt offline módokban használhatod, valamint az online multiplayerben is, ami azért nem sikerült annyira rosszul.



Választhatsz rankodhoz méltó küzdelmeket, vagy szobákba léphetsz be, ill. nyithatod meg azokat, ahol a lobby-ban nagy kivetítőn nézhetitek az épp aktuális küzdelmet. Regisztrálhatod a barátaidat és riválisaidat is, ami elég hasznos dolog, főleg amiatt, hogy egy random meccs után nincs opció revansot kérni, hanem mindenki megy a maga dolgára. A Global Colosseo mód pedig olyan, mint egy SC-os swinger club. Belépsz egy nagy placcra, ott látszódni fog az előzőleg kiválasztott kis profil kártyád, majd oda mászkálsz, ahova akarsz, bandázol, csacsogsz, s ha akarsz, kihívhatsz bárkit egy bunyóra.
Említettem már, hogy a „főhős" új karaktere mennyire gáz (imho), de nézzük, milyen a további felhozatal. A készítők egy picurkát átvertek minket azzal, hogy olyan új karaktereket is prezentáltak elénk, melyek csak kinézetükben mások, viszont harcmodorukban valamelyik elődjüket tükrözik. Pl. Natsu nem más, mint Taki tanítványa, így teljesen úgy is viselkedik, vagy például ilyen Xiba, aki mesterének, Kilik mozdulatainak birtokában van, de amúgy totál infantilis jelenség, ahogy állandóan a kajáról vakerál. Ha valaki Sophitia-fan, annak jó hírem van, elvégre két gyermeke is hasonló mozdulatsorokkal rendelkezik, mint az anyuka, ráadásul mindkettőnek van egy-egy másik alakja is (ezek két külön karakternek minősülnek – nagyon olcsó megoldás), melyek szintén eléggé Sophitiások, a fő-fő gonosz meg úgy néz ki, mint a muter. További olcsójánosság: az Edge Master névre hallgató karakter az összes harci stílust tudja használni és alkalmazni, Kilik az összes pasi harcmodorát tudja, míg a főgonosz, kit az előbb említettem, az összes nőit, menetenként változtatva. Nehogy már új harcmodorokat, mozdulatokat kelljen kitalálni, és leanimálni; fogjuk ami van, oszt' passzírozzuk bele egy-egy karakterbe! Személy szerint roppantul hiányoltam Talim, Seung Mina, vagy Jun Seong személyét, ha már csak a harcstílusuk elérhető lenne, nekem az is oké volna, de nem. Devil Jin mozdulatait már említetem, hogy bónuszként azok is felhasználhatóak a karaktergenerálásnál, valamint további extra, hogy az idei vendégszereplő nem más, mint







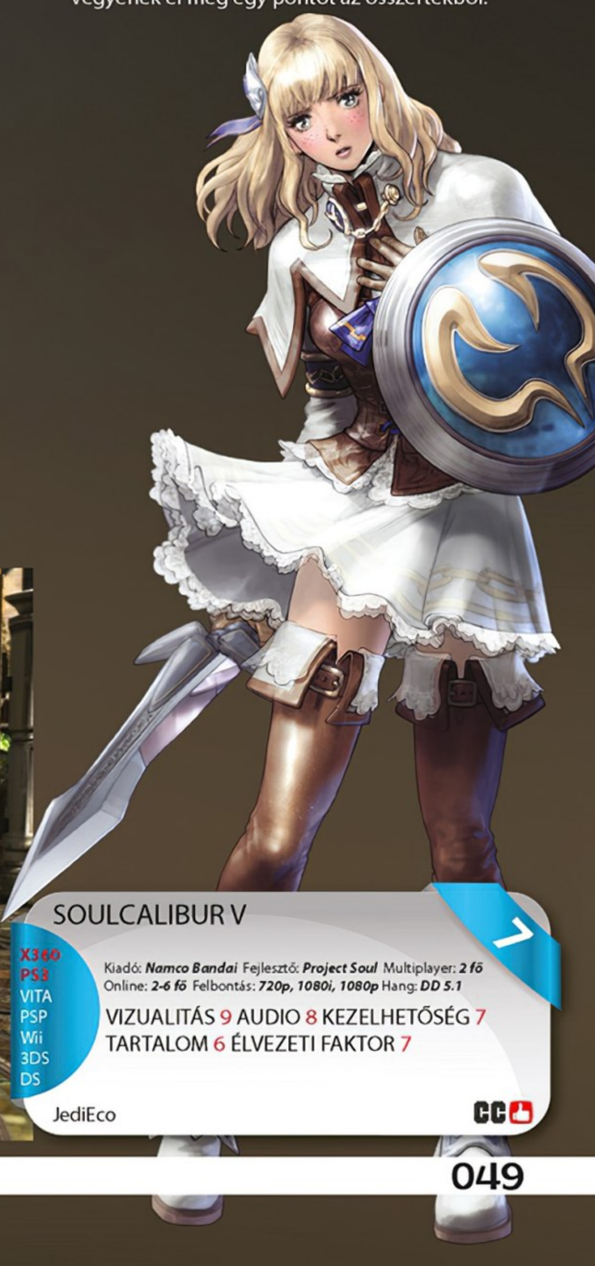
az Assassin's Creed főhőse, Ezio Auditore da Firenze. Azt kell mondjam, hogy az eddigi részek alatt felgyülemlett vendégszereplők közül Ezio karaktere illeszkedik a legjobban az SC világához (ám ha lehet hinni a pletykáknak, eredetileg Dantét szerették volna a Devil May Cry-ból, csak rá előbb csapott le egy másik franchise). Egész jó karakter egyébként, nem is csiga, nem is gyengus, viszont inkább rövid távolságban hatékony, de aránylag jól lehet vele kombózni, s többféle fegyvert is használ. Online elég népszerű volt, tíz ellenfélből nyolc tuti Ezio-t választotta ellenem.

Amiben azért nem csorbult ez a rész, az a grafika, és a hangok. Tényleg nagyon szép a játék, szépen kidolgozottak a karakterek, a helyszínek is pompásak, részletgazdagok, és az animációk is folyékonyan haladnak. Olykor élmény megtekinteni picit jobban a háttérben zajló eseményeket is, és pozitívum, hogy néhol dinamikus a helyszín, s mondjuk a hajó, amin harcolunk, a döntő menet előtt hirtelen megváltozik egy ágyúlövés hatására, és mi lezuhanunk a raktérbe, ahol befejezhetjük a küzdelmet. A muzsikák hozzák a már megszokott epikus, héroszi hangulatot, a narrátor pedig mély hangszínével csak fokozza mindezt (még ha néha mond is zagyvaságokat). Az online multival sincs gond, lagmentes és csak néha fordul elő, hogy szétkapcsol.

A SCV legfőbb gyengesége az egyszemélyes mód. A vérszegény sztori csak nagyon rövid ideig köti le az embert, és még akkor is rém bugyuta az egész történet. Sajnos a profi karakter kreátor kidolgozása miatt valószínűleg kompromisszumot kellett kötni a tartalmat illetően, s ezért lehet, hogy ilyen csenevész a single player rész. Kevés benne ez a tartalom, na, és kész! Hol van a jó öreg Weapon Master mód, ahol a térképen barangolva találhatsz küldetéseket, melyek teljesítése után aranyat kapsz, amiért a shopban tudsz jobbnál jobb cumókat venni? Az előző részben volt például tag-harc, az most hol a bánatban van? A fegyverekkel való összefeszülés, a védekezés utáni fegyverkopás, majd azok elvesztése; hova tűntek ezek az apró, de mégis vérbeli SC-momentumok? A totálisan új karakterek (nem a tanítványok) miért ennyire anti-harcosok, akik csak úgy csapkodnak össze-vissza? Hová tűnt jó néhány remek szereplő? Jó dolog a leporolás, ami jóval egyszerűbb is, mint újra átgondolni az egyes elemeket, de immáron 2012-őt írunk, ennél azért több illene (köhhm… Mortal Kombat… köhhm), hiába díszeleg az a dobozon, hogy SoulCalibur! Számos olcsó húzás található meg benne, s eddig nem ez volt jellemző erre a szériára. Az újítások nem túl nagy durranások: nem hogy a szériát, de a zsánert sem sikerült előrébb vinniük, ami meg maradt, az olyan, mint rég, bár pár esetben sikerült még az eredeti dolgokat is lerontani. Az online része valóban nem olyan rossz, ám még azon is lehetett volna picit csiszolni.

Sokat agyaltam a végső pontszámot illetően. Mivel önmagában nem egy rossz játék, sőt még impozánsan is néz ki, ha valaki először fog a kezébe venni SC-t, akkor annak egy kiváló választás, s simán eléri a 7-es pontszámot. Viszont a kőkemény rajongók (vélhetőleg) csalódni fognak benne, így azok vegyenek el még egy pontot az összértékből.





SOULCALIBUR V

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

7

Kiadó: ***Namco Bandai*** Fejlesztő: ***Project Soul*** Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***2-6 fő*** Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 9 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 7

JediEco

SYNDICATE

A Bullfrog majd húsz esztendős, cyberpunk akció-stratégiai játéka a DOS-korszak egyik nagy kedvence volt. Ennyi év távlatából azonban megéri leporolni egy régi klasszikust, az EA pedig nem hezitált: a Starbreeze csapatával karöltve rebootolta a szériát.

Szebb jövőt!

Pontosabban hezitált eleget, hiszen egy ideje már felröppent a pletyka a Syndicate-sorozat feltámasztását illetően, azonban csak tavaly ősszel jelentették be hivatalosan, hogy a Starbreeze Studios már jó ideje dolgozik a játék újragondolásán. Újragondolni pedig valahogy úgy kell valamit, ahogyan azt a Starbreeze-es srácok tették, hiszen az eredeti program hangulatát, szellemiségét, történetmagját, sőt néhány konkrét apróságot (fegyverek, pályarészletek) is megtartva alakították ki az új koncepciót. Ami persze szakított a felülnézetes RTS-műfajjal, és kőkemény FPS lett, így nem kurzor segítségével kell terelgetnünk az ügynökcsapatunkat a pályákon, hanem egyenest az egyikük bőrébe bújva élhetjük át a világot uraló rivális szindikátusok véres belháborúját.



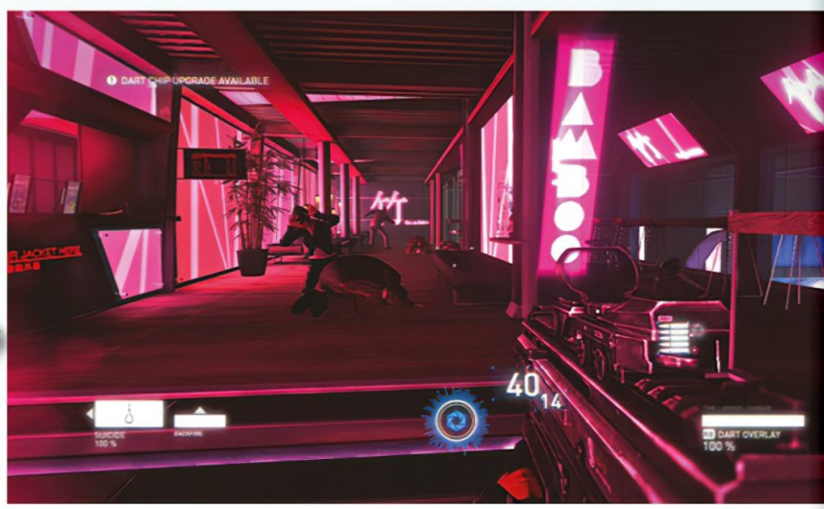
Merthogy 2069-ben már nem kormányok, hanem globális multi cégek irányítják a világot, a piaci verseny fogalma pedig kissé átértelmeződött, ugyanis a legnagyobb cégek szó szerint megharcolnak a fogyasztók kegyeiért. Ha ezt megszerezték, akkor egy a digitális világhoz hozzáférést biztosító chipet ültetnek a fejükbe; megélhetést, egészségügyi ellátást és megfelelő oktatást biztosítanak felhasználóiknak, cserébe pedig korlátlanul tudják ellenőrizni és irányítani az egyéneket. A kegyetlen konkurenciaharc frontvonalában az Ügynökök állnak, a szindikátusok chipekkel „feljavított" végrehajtói. A behálózott világban bármihez hozzáférhetnek, legyen szó ellenségeikről, fegyverekről, tárgyakról, így ők a leghalálosabb technológiai fegyverek a planétán. Közülük is az egyik legsúlyosabb arc a főszereplőnk, a harci funkciókkal kiegészített DART-6-os idegimplantátum beültetéssel bíró Miles Kilo, az Eurocorp prototípusügynöke. Vele kezdhetjük meg áldásos tevékenységünket a cég kötelékében, mely főként szabotázs akciók végrehajtásából, tömegmészárlások kivitelezéséből, és ipari kémkedésből fog állni. A történet viszont közel sem ilyen egyszerű, hiszen a cégektől nem áll távol a korrupció, az árulás, és a bosszú, így bizony érdekes szituációkban találhatjuk magunkat a cselekmény előrehaladtával, aminek színvonaláról az anno a Crysis második epizódjának forgatókönyvén is dolgozó sci-fi író, Richard Morgan gondoskodott. Hogy a játék ezen része mennyire aprólékosan kidolgozott, az a küldetések során az ügynöki Infobankunkban felhalmozódó technológiai leírásokból, fegyverismertetőkből, cégbemutatókból, önéletrajzokból derül ki igazán. Isten hozott a szindikátusok világában!

Buhera mátrix

A szándékoltan a Szárnyas fejvadász vizualitását idéző, szépen kidolgozott sci-fi lövöldözés legnagyobb erénye a magával ragadó hangulat mellett az igencsak összetett és élvezetes harci rendszer. Merthogy a Syndicate elé ülve hamar világossá válik, hogy nem egy sima „üsd-vágd, nem apád" stílusú henteléssel állunk szemben. A legnagyobb ötlet természetesen az eredeti játékban kitalált fejleszthető bio-chip, ami nem csak az elektromos cuccok, számítógépek, liftek és ajtók machinációjára szolgál, hanem a harcban is nagy hasznát vesszük. Az egész rendszer mozgatórúgója a testünk által termelt adrenalin, ami a Dart Overlay-t, és a háromféle hackelési képességünket tölti fel újra és újra, adrenalint pedig értelemszerűen az ellenfelek minél gyorsabb és stílusosabb aprításával termelhetünk.

A Dart Overlay üzemmódot aktiválva az öszszes ellenfelünket láthatjuk, akiket már egyszer megpillantottunk, hiába rejtőzködnek, akár a falakon keresztül is észleljük a jelenlétüket. Ugyancsak a Dart Overlay szolgál a mozdulataink és reflexeink felgyorsítására, ilyenkor egyfajta bullet time-effekthez hasonló akció lép életbe: az ellenfelek hozzánk képest lelassulnak, így könnyebben végezhetünk velük. Ráadásul, amíg a Dart Overlay aktív, a sebzési erőnk megnövekszik, a sebződésünk pedig csökken. További hasznos funkciója, hogy az irányításunk alá vonható berendezéseket (legyen az ellenséges robot, vagy akár felénk dobott gránát), és az extra cuccként gyűjthető titkos, falra festett graffitiket is felfedi számunkra.

A három hackelési képességünk ennél is nagyobb móka. A rendszerünkkel ugyanis képesek vagyunk kapcsolódni az ellenfeleink chipjéhez, és átvenni felettük az uralmat. Rávehetjük őket egy szimpla öngyilkosságra, ilyenkor a delikvensek rendszerint fejbe lövik, vagy felrobbantják magukat, és a közelükben tartózkodókat egy náluk lévő kézigránáttal.



KÜLÖNVÉLEMÉNY Böjtös Gábortól

Férfiasan vallom be elfogultságomat a Starbreeze kapcsán, elvégre rengeteg jó játékot köszönhetünk nekik (Enclave, Knights of the Temple, Riddick, The Darkness), ám ezzel együtt is volt bennem tartás a Syndicate-tel szemben, ami köszönhető a hasonló Deus Ex-nek, amellyel valamiért egy órát sem tudtam játszani, annyira taszított. A Syndicate ezzel szemben nem a legszebb játék a piacon, de kifejezetten hangulatos, jópofa, a négyfős coop pedig kimondottan élvezetes. A nyolcas szerintem teljesen korrekt.



Másik képességünk az ellenséges ügynökök fegyvereinek megzavarására szolgál, ami felrobban a kezükben, utána pedig már könynyedén végezhetünk a sebesültekkel. A harmadik pedig részben hasonlít az öngyilkos sugallathoz, csak az ellenséget előbb a társai megölésére kényszeríthetjük, utána pedig jöhet a klasszikus bumm a fejbe...

Természetesen a DART-6-os rendszert folyamatosan frissíthetjük, tuningolhatjuk. Egyfelől az Infobankban a nekünk tetsző fejlesztéseket (nagyobb sebzés, pajzsok, gyorsabb Dart Overlay-töltődés, gyorsabb fegyverváltás stb.) vásárolhatjuk meg, másfelől pedig az ellenfeleink agyából kitépett chipeket feltörve azok extra képességeit tehetjük magunkévá. Nem szép látvány (többek között ennek is köszönhető a 18-as karika), de biztos módja annak, hogy felvehessük a küzdelmet a rivális konszernek szuperügynökeivel szemben.

Sajátos harci stílusunkat a tömérdek variálható fegyver (csak a kétkedőknek: 19 harceszközön 25 különböző fejlesztést végezhetünk el, valamint 87 kiegészítővel szerelhetjük fel ezeket), a kissé egyszerű, ám működőképes fedezékrendszer, és a Mirrors Edge-t idéző pusztakezes közelharc teszi teljessé. Utóbbi egyébiránt meglepően hasznos, ha kifogytunk a lőszerből, vagy éppen nem szeretnénk az utolsó tárunkat a még életben lévő sebesültekre pazarolni. Azért a nyaktörés, és a fejre taposás 2069-ben is hatékony konfliktuskezelési módszer, plusz látványos, és még az adrenalint is gyorsabban pumpálja a rendszerünkbe. Persze ezeket nem olyan könnyű ám végrehajtani, ugyanis – némi képzavarral élve – a mesterséges intelligenciában ezúttal emberünkre akadhatunk. Az ellenfelek nem járulnak birka módjára a puskánk elé, hanem taktikusan összejátszanak, fedezéket keresnek, megkerülnek, körbevesznek, és megpróbálnak gránátokkal kifüstölni a rejtekhelyünkről. Persze ez inkább a Normal és Hard nehézségi szintekre igaz, az Easy fokozat a sokszor tanácstalanul ácsorgó és össze-vissza lövöldöző ellenfelekkel a falusi vurstlik céllövöldés hangulatát idéz.

Céges csapatépítés, aknavetővel

A közepesen hosszú egyszemélyes kampányt online kompetitív módok egész sora egészíti ki, ahogyan az elvárható 2012-ben, pl. a négyfős kooperatív mód, melyet kezdésként az 1993-as játék által inspirált kilenc pályán játszhatunk egymással, vagy egymás ellen. Alapíthatunk saját szindikátust (névvel és logóval), az Agent-menüpontban testre szabhatjuk az ügynökünket, tuningolhatjuk a chipünket, és ugyancsak itt tekinthetjük meg a multis meccseink statisztikai adatait. Az egyes missziókat érdemes több nehézségi fokozaton végigjátszani az újabb fegyverekért, upgradekért és hackelési képességekért cserébe, továbbá teljesíthetünk kihívásokat (pl. egy meghatározott fegyverrel x darab gyilkosság elkövetése), illetőleg elindulhatunk a barátok, vagy a szindikátusunk által megadott feltételek szerinti küldetésekre a pontlistán való előrelépés reményében.

Összegzés:

A megközelítés ugyan merőben más, ám az esszencia mégis ismerős: a Syndicate összetettsége és taktikai repertoárja révén igazán élvezetes akció-szimulátor, mely képes lehet egyszerre kielégíteni az eredeti játékok rajongóit, és a mai közönség igényeit egyaránt. Nem kis vállalás, de úgy tűnik, ez most bejött.





SYNDICATE

8

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: *Electronic Arts* Fejlesztő: *Starbreeze Studios* Multiplayer: *2-4 fő* Online: *2-4 fő* Felbontás: *720p, 1080p, 1080i* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 8 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Mo

The Darkness II

Mindenkiben ott lakozik egy démon, amit időnként meg kell etetni

Jó kis móka a videojátékok tesztelése, pláne akkor, ha mellette egy egész magazint kell hónapról hónapra, minden külső tényezőtől függetlenül összerakni. Ezt a mókát csak fokozzák a nagyobb cégek, amelyek segítséget nyújtva ehhez a „munkához" (ne essünk tévedésbe… ez is munka, de nem ugyanaz, mint amikor valaki bányában dolgozik, vagy 24 órán át teljesít szolgálatot, ami azt is jelentheti, hogy ennek minimum a háromnegyedét egy helyben állva kell eltöltenie), mindig kitalálnak valami új fícsört a kiadványaik védelmének érdekében. Így volt most ezzel a 2K is, és a The Darkness II tesztpéldányát egy új rendszer szerint adta a sajtó kezébe. A játékot rejtő korong mellé egy security lemezt is passzoltak, hogy véletlenül se jusson rossz kezekbe a produktum (nem mintha pont a gamer magazinok juttatnák ki a kalózpéldányokat). Persze az élet nem egyszerű. A security lemez egy speciális kóddal indul, és ehhez csak debug gép (tesztelői masina, amely kimondottan a kiadói „másolatok" futtatására alkalmas) használható, amelyen online profillal is kell rendelkezni. A biztonsági disc-et az adott profillal kell elindítani, a kódot azzal kell felhasználni, majd a játék csak ezután indítható, kizárólag az élesített profillal. Komolyan mondom, egy laza egyéjszakás kaland által megkívánt védekezési mechanizmus nem olyan körülményes, mint ez a szisztéma, ami persze jól meg is viccelt. Az első debug PS3-as a fenének nem akarta elfogadni a lapzárta, és a hivatalos megjelenés előtt már három héttel nálam lévő játékot. Ellőttünk még egy kódot, amiért majdnem meztelenül kellett táncolnom (szigorú ám a kód/kopf törvény), de persze azzal sem működött a rendszer. Valami a gép online csatlakozásánál hibádzott. Jó, akkor debug X360. Microsofthoz el, új kód, új lemez, új security disc bekér (mondanom sem kell, ekkor már nem úszhattam meg a táncot – mindent az olvasókért), közben néhány ima elmond, masina beüzemel. A kódig ezúttal már el sem jutottam, mert a kábelek szolidan feszült rágcsálása közben rájöttem, hogy a gép ugyan megpróbál felmászni a Live-ra, de valami gonosz frissítés gyorsan le is löki onnan. Asszondja, a csatlakozáshoz le kell tölteni a legújabb frissítést. Hát mondom, több is veszett Mohácsnál, tőcsed barátom. Igen ám, de mikor az update elindul, gondolkodás nélkül villan fel a bájos hibaüzenet, ami miatt elkeseredett akcióm egyből meghiúsul. Jó, akkor saját profil recovery. Igen ám, de ehhez megint a frissítés kéne, szóval még úgy ötször eljátszottam az előbbi procedúrát, ám sem a gépnek, sem a Live-os kapcsolatnak nem esett meg rajtam a szíve. Agyhalál beáll, már csak két hét van a lapzártáig, én meg minden egyes nap könyörgök valakinek, hogy szánjanak már meg egy normális verzióval. Tudom, tudom… el kéne kezdenem a cikket, de úgy éreztem, talán érdekelni fogja a mélyen tisztelt publikumot, hogy két nappal a játék megjelenése, és egy nappal a lap nyomdába kerülése előtt miért ülök hajnali akárhány órakor a gépem, és az Xbox előtt, miközben örülök, hogy végre sikerült szerezni egy játszható verziót a The Darkness második részéből. Ja, hogy nem? Senkit? Jó, akkor kezdődjön a teszt.

Az azért egyértelmű, hogy vannak programok, amelyekért megéri a sok kínszenvedés. Ilyen volt nálam a képregényes alapokkal rendelkező The Darkness folytatása is, hiszen az első epizódot a jelenlegi generáció egyik legjobb FPS-ének tartom. Mondhatni, hogy nonlineáris játékmenettel lett megáldva (kicsit sarkítva, de végül is tényleg), emellett nem csak csodaszépnek bizonyult, de ötletekben és hangulati elemekben is bővelkedett. Hiába, a Starbreeze mindig is értett a minőségi anyagok asztalra tételéhez. Kezdve a nyitó autós üldözéssel (első PS3-as játékaim egyike volt a cucc, csak lestem az alagútban, és kerestem az állam), folytatva a sötétség használatával, befejezve a születésnapi randival – nem mindennapi kaland részeseivé válhattunk. Ráadásul tehettük









mindezt érzelmekkel: minden valamire való férfi szíve megdobbant, ahogy az imádott Jenny odabújt hozzánk a felköszöntés utáni tévézés közben – az érzelmek már-már fizikai formát öltöttek, később pedig a cselekmény előrehaladtával, annál a bizonyos résznél férfiasan nyeltünk egyet, és el sem gondolkoztunk bosszúhadjáratunk szükségszerűségén. Egyértelmű volt.
Ezek után természetes, hogy nagyok lettek az elvárások, ahogy az is, hogy először kicsit idegenkedtem az új fejlesztőktől (még ha nem is kezdőkről van szó), no meg a grafikai megvalósítás átalakításától is. A Starbreeze grafikus motorja tökéletes munkát végzett az első részben, annak realisztikusságához képest pedig elsőre (meg másodikra, meg harmadikra is) furán hatott a rajzfilmes/képregényes stílus. Persze előítéleteknek helye nincs egy ilyen tesztnél, Jackie Estecado pedig alapjában tökös és zseniális forma, akire nyugodtan lehet építkezni, nem utolsó sorban Mike Patton (a Faith No More, és megannyi elmebeteg projekt embertelen hangú, különböző effektekkel kísérletező énekese) nem evilági hanghatásai is hiányoztak már a hallójárataimnak, így fejest ugrottam az új kalandokba, amelyeknek sötét hullámai hamar el is nyeltek.

A játék a hivatalos demóban tapasztalt éttermi támadással kezdődik, ahol ismeretlenek csapnak le Jackie-re, és kis csapatára (ráadásul pont akkor, mikor hősünk éppen összemelegedne két helyes csibével), ezt követően pedig egy csúnya lábsérülésnek köszönhetően úgy húznak ki minket az épületből (vagyis csak szeretnének), miközben a Call of Duty-szériában tapasztaltakhoz hasonlóan ritkítjuk ellenfeleinket. Ekkor még elfojtjuk a bennünk lakozó démont, de ahogyan a bölcsek is megmondták, azt időnként meg kell etetni, és az a bizonyos „idő” ekkor jön el.
Az utcára kiérve kötelező jelleggel vesszük igénybe a fejünkben töretlenül magyarázó Mike különleges erejét, avagy innentől már csapkodhatunk csápjainkkal, megetethetjük segítőinket a hullák szívével, élvezhetjük törpe társunk, a vicces darkling támogatását, de ha kedvünk úgy tartja, csak megyünk és lövünk, mint a műfaj képviselőinek nyolcvan százalékában.
Ezt követően ereszkedünk le a metró sötét alagútjaiba, hogy azután ellátogassunk a billiárd terembe, azután meg a roncstelepre, és az építkezésre, ahol összeakasztjuk a bajszunkat az első főellenféllel, hogy ezt követően megtudjuk: a szálak a Brimstone klubba vezetnek, illetve egy titkos Testvériséghez (és ezzel együtt Victorhoz, a demóból is ismert botos főszerhez), amelynek szándékai vannak velünk, a sötétséggel, és egy ősi kegytárggyal.
Mondhatom, hogy jó újra elmerülni a The Darkness világában, mert ez valóban így van. Jackie nagy fazon, ahogy a bennünk tomboló, morgó, artikulálatlanul üvöltöző Sötétség is, nem beszélve darkling kománkról, amely amellett, hogy macskaprémet visel a fején, még sört is vedel, vagy lelőtt ellenfeleket vizel le – ráadásul néha az irányítást is









átvehetjük felette.
Külön életet élő kígyóinkkal sokkal nagyobb mozgáskultúrához folyamodhatunk, mint az előzményben, ami azt jelenti, hogy nem csak csapkodhatunk, meg szíveket tépkedhetünk velük, de az itt-ott heverő tárgyakat is felhasználhatjuk a ránk támadókkal szemben. A vasrudat belehajíthatjuk ellenfeleinkbe, ezzel kitűzve őket a falra; fejeket és felsőtesteket szakíthatunk le az eldobott, autókról letépett ajtókkal stb. Pluszban Jackie is megemberelte magát, így egykezes fegyvereinkből akár kettőt is felhasználhatunk (egyszerre) a minél halálosabb golyózápor érdekében, az itt-ott elszórt fejlesztő pontoknál pedig sokkal nagyobb tuningolási lehetőséget kapunk a korábban tapasztaltaknál. Halálosabbá tehetjük a lőszerünket, aminek mennyiségét is növelhetjük; erősíthetjük a regenerálódó képességünket; gyilkos légyrajt vethetünk be fegyverként; csápjainknak adhatunk további, végzetesnek bizonyuló lehetőségeket (levegőben tartás, életeket kioltó földhöz csapás); de újra felhasználhatjuk a mindent magába szívó és elpusztító fekete lyukakat is. Emellett visszatérnek a korábbi szereplők (néhány új mellett): Jimmy, Tony, Sarah néni, Jenny, a Brimstone klubban megismert Venus (aki akár a habokból is kiemelkedhetne egy kicsit lengébb ruhában – bár így sem panaszkodhatunk), és persze ott van a reklámozás céljából sokat használt Johnny Powell, aki velünk együtt igyekszik minél többet megtudni a vérvonalunkkal megörökölt Sötétségről.
Mindezek tükrében akár parádésnak is mondhatnánk a folytatást, de sajnos erre nincs lehetőségünk. A The Darkness II ugyanis az új fejlesztőkkel átigazolt a modern lövöldék táborába, és ezzel át is vette azok jellemzőit. Kezdjük azzal, hogy a játékidő nagyjából öt óra. Felfelé kerekítve. Majd folytassuk mindezt a következővel: ebből majdnem másfél óra a Jackie által a töltések közben tartott kiselőadásokkal, valamint az átvezetőkkel és interaktív átvezetőkkel (megyünk előre, és közben beszélgetünk, vagy hallgatjuk társainkat) telik el. Szóval ismét egy három és fél órás csodával van dolgunk. Nem, nem érdekel a New Game+, amelyben a fejlesztett hősünkkel ízlelhetjük meg újra a gyilkolás fémízű zamatát, és nem, nem érdekel a multis Vendettas sem, mert alapvetően úgy tartom, hogy egy kampány mód nyújtson már többet a vacsora, és a késő esti szex között gyorsan lenyomott, elnyújtott küldetésnél. Ráadásul a New Game+ eleve nem mentő tényező, elvégre ugyanazokon a pályákon haladunk újra, ugyanazokkal a történésekkel.
A másik nagy fájdalmam, hogy a Darkness második epizódja az új lehetőségekkel együtt is jóval földhöz ragadtabb, mint korábbi társa. A pályák átlagban teljesen hétköznapiak. Elhagyatott épületekben, raktárakban lövöldözünk össze-vissza, ellentétben az előzmény igen borult helyszíneivel, amelyek azért megadták az alaphangulatot. Talán csak a vidámparkot, és az abban rejlő Horror kastélyát tudnám kiemelni a végjáték mellett, ami amúgy nyitva is hagyja a sztorit egy újabb folytatás esélyét megszellőztetve ezzel. Mindezek mellé bekerült egy Alan Wake-es, pszicho-thrilleres szál is a cselekménybe, így időnként nem tudhatjuk, hogy mi a valóság, és mi a bomlott elménk szüleménye (ezzel kapcsolatban még választás elé is kényszerülünk a játék végénél), de ezzel nincs is bajom, tulajdonképpen ad egy kis pluszt az amúgy is erős hangulathoz. Csak az a fránya játékidő. Csak az a fránya átlagosság a pályák kialakításában. Csak az a szép, ződ'











gyep…
Na, térjünk is ki egy kicsit a multira, ami a Vendettas névre hallgat, és ami némileg kárpótolhat minket a kampány megkurtításáért. Az egyetlen online opció ugyanis egy négy fős kooperatív módot takar, amelynek során ugyanennyi vadidegen arccal (három férfi, egy nő, akik mind kihúzták valamivel a gyufát a Testvériségnél) haladhatunk végig az egyszemélyes küldetésekhez kapcsolódó pályákon, egyfajta alternatív kampányt nyújtva az érdeklődőknek. A szereplők mindegyike egy-egy a Darkness-hez köthető fegyverrel rendelkezik, és ezeknek felhasználásával irthatjuk kis csapatunk tagjaként az ellenfeleket. Kedvencem Big Jimmy, a skót fenegyerek, aki szanaszét vagdal és csapkod mindenkit, akit ér. A Vendettas kábé két órát tehet hozzá a kampányhoz, ami önmagában nem rossz dolog, ám a végleges eredményt nézve még így is karcsúnak találom az összképet.
Jó… a The Darkness II messze nem rossz játék. Sőt. A hangulata magával ragadó, az irányítása tökéletesen kézre áll, és még az új lehetőségek is pikk-pakk bejönnek a jól eltalált kezelésnek köszönhetően. A fejlődési rendszer tök jó, Mike Patton ismét elmebeteg (de amúgy minden szinkronhang a helyén van), a grafika pedig (a már említett ellenérzéseimet legyőzve is) több mint mutatós, bár nem nevezném a generáció nyújtotta csúcsélménynek. Szóval ami (részben) a Darkness-világ esszenciája, az hatással van a programra, és annak élvezeti szintjére is. Ám nem mehetek el a tény mellett, hogy egy The Darkness című játékban nem akarok átlagos helyszíneken szinte csak narancssárga kezeslábasban lévő fegyveres alakokat, kommandósokat, páncélos kommandósokat gyilkolni, ráadásul egyetlen darkling segítségével, és mindezt úgy megtenni, hogy a játékidő egy délután alatt letudható, a pályákon pedig úgy megyünk végig, mintha dróton rángatnának minket. Jenny megjelenéseinek örülök, a leírt pozitívumoknak szintén örülök, a felnőttes tartalomnak (nem kevés szexualitás és vérmennyiség – előbbi kapcsán a Brimstone a legjobb példa, ahol kőkemény akció zajlik) megint csak örülök, de ettől még az összképet tekintve csalódott vagyok. Nem erre vártam annyi ideig, és vélhetőleg mások is így lesznek vele, akik anno imádták az első részt. Az átlag FPS-kedvelőknek talán nem tűnik fel mindez, de aki az előzmény rajongója, az készüljön fel, hogy a folytatás nem fogja minden szempontból beváltani a hozzá fűzött reményeket. Kár. Mindenesetre remélem, hogy a következő epizód (ha lesz) már jobban össze lesz rakva minden szempontból, és kellő szavatossággal is bír majd.





THE DARKNESS II — 7

X360 PS3 VITA PSP Wii 3DS DS

Kiadó: *2K Games* Fejlesztő: *Digital Extremes* Multiplayer: *nincs*
Online: *2-4 fő* Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 8 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 4 ÉLVEZETI FAKTOR 7

Böjtös Gábor

RESIDENT EVIL REVELATIONS

Végzetes hajókirándulás

Bejelentése óta óriási várakozás övezte részemről a kizárólag Nintendo 3DS-re készülő, majd végül január havának utolsó napjaiban megjelenő Resident Evil: Revelations-t. A Capcom horror-szériája egyetlen mellékszálnak tekinthető kivételétől, a 2002-ben Game Boy Colorra kiadott Resident Evil: Gaidentől eltekintve idáig mindig az asztali játékgépek szoftverpalettáját gazdagította, így a kézikonzolok kedvelőinek ez az első igazi alkalom arra, hogy olyan szintű borzongásban, audio és vizuális élményben részesüljenek, mint a nagygépes változatok esetében. E mellett jelen esztendő is különleges évnek számít a széria életében, mert ez az első alkalom, hogy három különböző RE-játék érkezik a hónapok során, amik közé még egy egész estés mozifilm is be fog ékelődni. Persze a különlegesség nem csak a játékok számában keresendő, hanem a felépítésükben is: a Revelations kapcsán hangzott el a fejlesztők azon ígérete, miszerint az új rész szakítva a negyedik és az ötödik epizódban elindított akciódús, és ezzel együtt kevésbé félelmetes koncepcióval, visszatér a gyökerekhez, elhozva ezzel a régóta várt rettegést.



A stuff történeti szála 2005-ben, a negyedik és az ötödik rész eseményei közt veszi fel a fonalat, majd röviddel a BSAA (biológiai terrorizmus elleni csoport, amely a RE5-ben mutatkozott be) megalapítását követő eseményeket ábrázolja. A sztori elsősorban a terrorelhárító szövetség társalapítói, és egyben az első rész főszereplői, Jill Valentine és Chris Redfield körül forog, azonban a történet felépítésének köszönhetően több új karakter is fel fog bukkanni, akik általában a partnereteket személyesítik meg a játék során, illetve máskor épp őket kell az irányításotok alá vonni. Ilyen szereplők lesznek a Jill oldalán teljesen új belépőnek számító Parker Luciani ügynök, illetve a Chris-vonalon megjelenő, szintén friss húsnak számító Jessica Sherawat is. Az imént említett két pároshoz egy harmadik duó is társul, eddig szintén nem látott szereplőkkel, ám a kilétük legyen meglepetés! A BSAA bevetésének apropója ezúttal 2004-re nyúlik vissza, amikor is a Földközi-tenger egy mesterséges, high-tech szigetén, a Terragrigián brutális támadást indított az Il Veltro nevű bioterrorista szervezet, megcélozva a város napenergiát hasznosító szerkezeteit. Válaszként az FBC ügynököket küldött (többek között Parkert és Jessicát), hogy a helyzetet uralni tudják. Az Il Veltro offenzíváját ugyan sikerült visszaverni, de a várost biológiailag veszélyesnek nyilvánították. A túlélőket evakuálták, a város romjait pedig karantén alá vonták száz mérföldes körzetben. Terragrigia létezésének fénykorában ez az „úszó város" volt a Queen Zenobia hajózási cég legfelkapottabb turisztikai célpontja. 2005-ben az Il Veltro újra megjelent, és megfenyegette a BSAA-t azzal, hogy a Föld óceánjainak kb. egyötödét megfertőzi a T-Abyss névre keresztelt, kifejezetten a vizek élővilágát megtámadó vírussal. Erejük demonstrálására a turistáknak öltözött Veltro tagok eltérítették a Queen Zenobia óceánjárót, melynek fedélzetén eleresztették a vírust.

Hőseink ezt követően csatlakoznak ténylegesen a játékba: a BSAA ügynökeit, Chris Redfieldet és Jessica Sherawatot azért küldték, hogy kinyomozzák a Veltro tevékenységét, de a misszió során mindkettőjükkel elvesztették a kapcsolatot. Az ügynökség ezután Jill Valentine-t és Parker Lucianit bízta meg az elveszett ügynökök megkeresésével, akiknek az utolsó ismert tartózkodási helye a Queen Zenobia volt…

Megpróbáltatásod elsődleges helyszíne ez utóbbi lesz, ami első hallásra és blikkre eléggé szokatlannak hat, ám a gigászi méretekkel rendelkező hajó felépítésének és kialakításnak köszönhetően tökéletesen hozni fogja a klasszikus Resident Evil-hangulatot. Az óceánjárót nem véletlenül neveztem meg elsődleges helyszínnek, ugyanis a játék, szakítva az eddigi szokásokkal, epizodikus felfogásban tárja eléd a történetet, aminek köszönhetően több idősíkban, többféle helyen és karakterrel kell kiállni a megpróbáltatásokat. A Revelations cselekménye egyszerre három szálon fut! A három szálat gyakorlatilag a fentiekben megemlített három páros tevékenységei viszik előre, ám a



KÜLÖNVÉLEMÉNY eszgétől

Az előzetesek alapján már lehetett sejteni, hogy annyi próbálkozás után a Capcom végre rátalált a helyes útra, de semmi sem készíthetett fel arra a gyomrossal felérő pillanatra, mint amikor először tárult elém a RE: R állat leejtő grafikájának, és a klasszikus részeket idézően izgalmas játékmenetének kombinációja. Beszerzése egyaránt kötelező a felnőtt 3DS-tulajok, és a horror-fanatikusok számára.

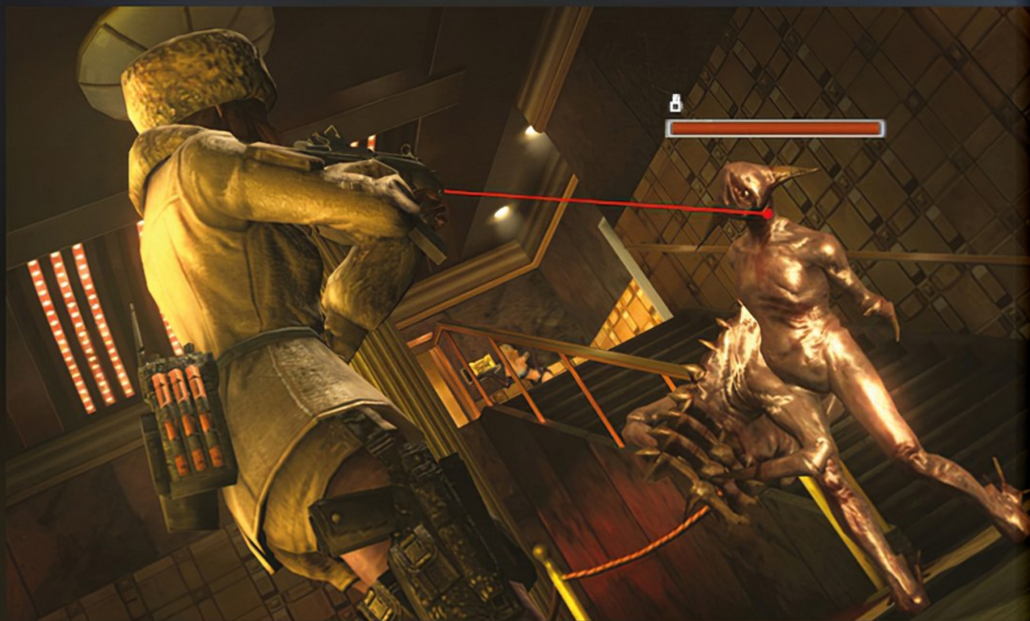


csavaros forgatókönyvnek köszönhetően még a duók tagjai is cserélődnek némely fejezetben, avagy annak bizonyos részében. A megvalósítás napjaink közkedvelt tévésorozatait idézi az epizódvégi cliffhangerekkel (függőben lévő cselekmény), és az új fejezet elindítását követően a korábbi események összefoglalóival. Normál nehézségi szinten egy teljes epizód végigjátszáshoz körülbelül 40-70 percre lesz szükséged, amiből máris kiszámolható, hogy a 12 fejezetből álló sztori nagyjából 10-12 óra alatt abszolválható. Az újdonsült történetvezetés mellett a következő dolog, ami kellőképpen mellbevágott, az a látvány volt. Túlzás nélkül állíthatom, hogy a 3DS legszebb játékával volt dolgom! Olyan minőségű képi világot alkottak a Capcom fejlesztői, amire eleddig még nem volt példa handheld fronton. A japán fejlesztőcsapat a jelenleg futó szériák darabjait (Lost Planet, Dead Rising, RE, DMC) meghajtó MT Framework motor mobilizált változatát használta fel, ami a 3DS relatíve kis képernyőjén döbbenetes látványt tár a játékos szemei elé. Remekül kidolgozott karaktermodellek, lehengerlő minőségű textúrák, parádés fény-árnyék játékok, gyönyörű színek, már-már kézzelfogható részecske-effektek hada bombázza a retinánkat. A csúcsra járatott látvány mellé kimagaslóan jó hangzás is társul. Hol vészjóslóan nyugodt, és már túlontúl sejtelmes, hol pedig adrenalint növelő, kristálytiszta dallamok teremtik meg az adott szituációban az autentikus atmoszférát. A fantasztikus összképhez jelentősen hozzájárul a 3D is, ami szintén a csúcsra járatott fícsőrök közé sorolható a Revelations-ben. Sok játékkal ellentétben itt valóban érezni lehet a távolságokat a játéktérben. A különböző háromdimenziós objektumok szinte már kimásznak a képernyőből, és még csak hírből sem találkozunk ál 3D-s tereptárgyakkal, amiket csak szimplán a síkban tologatna a gép. A rendkívül impresszív térhatást ráadásul opcionálisan még tovább lehet növelni a game képernyőbeállításaiban! A 3D kérdésénél maradva kisebb negatívumként éltem meg, hogy a történetet előrelendítő CG-animációk esetében már jóval kisebb hangsúlyt fektettek az alkotók a térhatású élményre.

Persze a mozik adnak némi mélységérzetet, de közel sem szolgálnak akkora élménnyel, mint amit gameplay közben produkál az anyag. És ha már szóba került a játékmenet, feltétlen említést kell tenni az azt ért újdonságokról is! A legfontosabb, hogy immáron lehetőség van a célzás közbeni mozgásra.

A többféle irányítási metódust felvonultató szoftver a lehetőségekhez mérten törekszik a leginkább kézre álló konfigurációkat alkalmazni, de arra felhívnám a figyelmet, hogy a legkényelmesebb kontroll módot a játékkal egy időben debütált, a jobb analóg kart partiba hozó kiegészítővel, a Circle Pad Pro-val lehet elérni. Első, és minden bizonnyal a második blikkre is kellően ijesztően néz ki az eszköz, ám ergonomikus kialakításának köszönhetően kétségkívül remek kelléke lesz jelen játéknak, és a jövőben megjelenő szoftvereknek is. Hangsúlyozom, nem feltétel az alkalmatosság birtoklása a kiemelkedő játékélményhez, mert a 3DS mozgásérzékelőjének használatával némileg





áthidalható annak hiánya, így pusztán csak ajánlott. Az akciórészek vonulatán maradva említést kell, hogy tegyek az FPS-nézet megjelenésére is, ami a célzásnál lép életbe. Alapesetben ezzel a megoldással indul a játék, de a beállítások közt bármikor aktiválhatjátok a TPS-nézetet is.
A sorozat történelmében első ízben jelentkeznek úszós szekvenciák, amelyek kivitelezésével sajnos nem voltam teljesen kibékülve – értem ez alatt az irányítást –, de azért kis gyakorlással szokható a dolog. Némi változást a közelharc is hozott, mert ezúttal lehetőség lesz az ellenfelek támadásai elől kifordulni és elhajolni, amit a karakter automatikusan fog elvégezni az adott pillanatban. Egy kisebb minijáték is helyet kapott a progiban: a logikai feladványokban az érintőképernyőn kell elromlott áramköröket működésre bírni. Az ellenfelek nekem kifejezetten tetszettek, mert a hajón támadó borzalmak mindegyike hordoz magában a tengeri élőlények kinézetéből kiragadott darabot, így egyfajta áthallás tapasztalható az óceánjáró egykori személyzete, és a körülöttük lévő élővilág közt. A játék egyéb szegmenseiben ismét feltűnnek a retteget hunterek, és azok továbbfejlesztett változatai is, több más új rémség mellett. Természetesen főellenségekben sem fog szűkölködni az anyag, sőt egy Nemsis-hez hasonló, időnként vissza-visszatérő mini boss is az utadat fogja állni. Kulcsfontosságú lesz a már a játék elején birtokba vehető Genesis névre keresztelt szkenner, amivel a pálya minden szegletét átvizsgálhatod. Használatával lőszert, gyógyító növényeket, és a fegyverek fejlesztéséhez szükséges alkatrészeket találhatsz meg. Ezen felül az ellenfeleket, illetve azok maradványait is érdemes beolvastatni az eszközzel, mivel minden egyes bevizsgálásért pont jár, elérve a száz pontot pedig egy gyógyító fiolával gazdagodhat a túlélő készleted. Az eszközzel titkos kézlenyomatokat is lehet keresgélni, amelyek a bónuszok egy részének feloldáshoz szükségesek.

Ahogy a bevezetőben említettem, a Capcom ígéretet tett arra, hogy ismét egy vérfagyasztó epizóddal fog előállni. Nos, a beígért borzongás nem marad el, ám a játék egészére ez mégsem teljesen igaz. Mire is gondolok? A történet jelentős része ugyan a Queen Zenobián fog zajlani, ám a készítők által megálmodott forgatókönyv sokszor hajt végre éles váltásokat a kifejezetten ijesztő etapok, illetve a szinte direkt akcióorientált részek közt, ezzel jelentős változásokat hozva a helyszínek, a karakterek, és a játékmenet dinamikája terén. Amíg Jillt irányítva a halálhajón visszaköszönnek a valóban klasszikus RE-elemek, addig a többi vonalon inkább csak a korábbi nagygépes részek ijesztőnek nem igazán nevezhető lövöldözős koncepciójával szembesülhetsz. A félelem állapotának fenntartását tovább csorbítja, hogy időnként még magában az éppen játszott epizódban is történik éles váltás. A történetvezetés szempontjából a tévészériákra hajazó megoldás ugyan rengeteg előnnyel szolgál (mivel a struktúra lehetőséget biztosít a térben és időben történő ugrásokra), ám a japán fejlesztők véleményem szerint nem találták el tökéletesen ennek a formulának az alkalmazását. A stuff végigjátszása során nem egyszer éreztem azt, hogy a készítők szinte folyamatosan fogják a kezem, és mint jó szülők, próbálnak megvédeni a rám leselkedő borzalmaktól. A halálhajón visszaköszönnek a régi időket üdvözlő horrorisztikus helyszínek és elemek, ám mikor már tényleg elkezdtem átélni a rettegés magasabb fokát, mentőmellényt dobtak számomra a hirtelen történő cselekményváltásokkal. Ha ezt nem is tették volna meg minden esetben, sajnos akkor sem engednek szabadon félni, mivel a társunkat megszemélyesítő Parker szinte folyamatosan velünk van, némileg rombolva ezzel a magány, a félelem, és a kilátástalanság érzését. Persze ne gondold, hogy a stuff nem alkalmas a rémületkeltésre, mert arról közel sincs szó, csak arról, hogy a fejlesztők nem voltak elég merészek valóban visszanyúlni a gyökerekhez, és beledobni a játékost a régi időket felidéző fullasztó











mélyvízbe. Persze ez lehet, nem is igazán probléma, elvégre a progi jelentős része tiszteleg az elmúlt idők rég leköszönt epizódjai előtt, és egyben köszönti az újhullámos fejezeteket, megfelelve ezzel nagyjából mindkét irányvonal rajongóinak.
A magam részéről óriási élményekkel gazdagodtam a szerencsére túlnyomó részben jelenlévő Jill-cselekménnyel, amely leginkább az első RE túlélő-horror felfogásban kitaposott nyomvonalán haladt. A hajótér fantasztikusan kidolgozott belső terein nosztalgikus élmények hada várt, felidézve az egykori kastély helyiségeit, a klasszikus és soha el nem feledhető vadásztrófeás szobákat, festményekkel teli folyosókat stb. Szerencsére nem csak a Queen Zenobia rejt magában borzongató elemeket, hanem a Chris történeti vonalában jelentős helyet foglaló havas hegyvidék is, amely a mutáns farkasaival számomra azonnal Carpenter horror klasszikusát, A dolog című filmet juttatta az eszembe. Amennyiben végeztél a fordulatokban gazdag, szinte minden ízében nagyszerű kampánnyal, és nem kívánsz ismét nekiveselkedni a borzalmaknak az első végigjátszás után megjelenő, és a korábbi felszerelésedet megtartó New Game+ módnak, akkor sem kell még a fiókba dobni az anyagot! A fejlesztők egy igen mély, és további sok-sok óra játékórát biztosító extra kihívással, a Raid névre keresztelt opcióval is készültek, ami egyedül, vagy akár lokális és online kapcsolattal kooperatív formában is játszható. A játék e része gyakorlatilag a korábban megjelent, és a Konzol Magazinban már bemutatott Resident Evil: Mercenaries felépítésével azonos, vagyis a szakaszokra bontott helyszínek sokaságából választhatsz, melyekben a cél az „A" pontból a „B" pontba való eljutás, kiirtva az utadba álló ellenfeleket, bezsebelve az értük járó ponthalmazokat. A harcok során informális segítségül szolgál az ellenfelek felett megjelenő életerőcsík, illetve az általad használt fegyver sebzésmértékének feltüntetése. A játékmódban húsz pályán keresztül, többféle nehézségi szinten oldhatod fel a játszható karaktereket, változtathatod külsejüket, fejlesztheted képességeiket és fegyvereiket. A Resident Evil: Revelations azon felül, hogy az esztendő első komoly 3DS-címe, a masina szoftverkínálatának egyik legerősebb, ha nem a legerősebb darabja is egyben. Tartalmas, nagygépes színvonalon kivitelezett alkotás, amely többnyire pozitív változásokat hozott magával a széria életében, és csak apró, leginkább szubjektív nézőpontból vizsgált botlásokat engedett meg magának. Beszerzése a rajongók számára kötelező, mindenki másnak pedig erősen javallott! Amennyiben még nem rendelkeznél a Nintendo csodamasinájával, a Revelations kellő indokkal szolgál, hogy beruházz a gépre. Nem fogod megbánni!







RESIDENT EVIL: REVELATIONS

X360 PS3 VITA PSP Wii 3DS DS

Kiadó: ***Capcom*** Fejlesztő: ***Capcom*** Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 10 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

9

Foxhound

DIGITÁLIS VÉRCSEPPEK

avagy a virtuális frász Böjtös Gáborral

Magáról a horrorról, illetve a horrorfilmekről



Mi is az a horror? – tehetjük fel a kérdést, amelyre a választ hosszú oldalakon keresztül taglalhatnám, amennyiben részletes beszámolóval szeretnék szolgálni az olvasói publikum számára. Ám mivel erre nincs lehetőségem, megpróbálom a lényegi részt sűrítve megoldani a feladatot. Így pedig azt mondom, hogy a horror (legyen szó bármilyen megtestesüléséről, formájáról) mi magunk vagyunk, pontosabban az, ami bennünk van: félelmeink, aggódásaink pszichológiailag egyértelmű kivetülései, amelyek az évtizedek alatt folyamatosan változnak, ám a horror műfaja ezzel együtt szintén alakul, alkalmazkodik.
Mivel cikksorozatom témája a virtuális horror, avagy a rettegéshez, félelemkeltéshez, elidegenítéshez kapcsolódó videojátékok világa, leginkább a horrorfilmek felé szeretnék rövid kitérőt tenni, hiszen azok ugyanúgy, mint interaktív társaik (az esetek kilencven százalékában), nagyobb részben vizuálisan igyekeznek elérni azt a hatást, amit amúgy a művészetek szinte minden ágában megvalósíthatunk.

1895-ben kezdődött minden. Az akkor még vásári mutatványnak számító mozgókép, amely a Lumiére fivérekhez köthető, meghatározó élménynek bizonyult a francia, illuzionistaként ténykedő George Mélies számára, aki hamarosan önálló vállalkozásba kezdett. Saját filmszínházában vetítette kísérleti jellegű, pár perces alkotásait, amiket a múltbeli tapasztalatai segítettek (ne feledjük, illúziókkal foglalkozott). Egyik filmjében a kamera felé száguldó vonat (A vonat érkezése) képei pánikot okoztak a nézők soraiban, elvégre ilyen látványossággal az akkori emberek még nem találkozhattak – az adrenalin szintjük az egekbe szökellt, és bár rettentő mód megijedtek, élvezték a kis bemutatót, amelyért fizettek. Innentől már csak egy apró lépés, cím szerint az 1896-ban készített Az ördög kastélya kellett a borzongatás új módszerének megteremtéséhez, amikor is Mélies az említett darabbal elkészítette a legelső vámpíros „filmet", amely rövid játékideje ellenére a frászt hozta a nézőkre. Ha nem is ez az első, kifejezetten horrorfilmnek nevezhető alkotás, az elkönyvelhető tény, hogy rendkívül fontos állomás annak megteremtése felé.

Ezt követően (kicsit felgyorsítva a tempót, és belecsapva a lecsóba) sorra alakultak a filmstúdiók, színészek és rendezők jöttek és mentek, miközben letették névjegyüket a vérrel csúfított gyöngyházfényű vászonra. Egy dolog azonban maradt, mégpedig a horrorfilmes stílus, amely rengeteg nagy nevet szabadított rá a szakmára (sokan talán meglepődnének, ha tudnák, hogy számos, jelenleg más műfajban tevékenykedő kedvencük a horrorfilmeknek köszönheti a bemutatkozását, a hírnevét), és amely koronként képes megújulni úgy, hogy aktualizálódjon nézőinek igényei szerint.

Mert hát mi a legfontosabb a horrorfilmek kapcsán? Leginkább az, hogy túlnyomórészt a társadalom jellemző félelmeit vetítik ki. Tekinthetünk erre egyfajta csoportterápiaként is, amelynek során némileg „transzba esve", a külvilágról, mindenféle bajunkról és kínunkról megfeledkezve, talán nem is tudatosan, de mégis szembenézünk azzal, amitől a legjobban rettegünk. Nem véletlen, hogy az ötvenes és hatvanas években, az atomtól való félelmeket meglovagolva elárasztották a filmszínházakat a sugárzástól hatalmasra nőtt rovarok és állatok (vagy akár emberek), ezzel okozva álmatlan éjszakákat az akkori, illetve vidám perceket a mostani nézőközönségnek. A hetvenes évek végétől a nyolcvanas évek legvégéig, valamint a kilencvenes évek elejéig zombik és mutánsok vigadtak az idegeinken, miközben a vegyi anyagoktól, a vegyi- és biológiai fegyverek hatásaitól rettegtünk. Az utóbbi egy-másfél évtized trendje bizonyítja leginkább az eddig leírtakat, elvégre mitől félünk most a legjobban? A bizonytalanság, elveszettség mellett az emberi kegyetlenségtől, a fajunk elkorcsosulásától – a majdnem örökös prioritást élvező élőhalottak mellett kannibálok, elszeparáltan élő szadista gyilkosok támadták be a filmszínházakat, miközben a vér is belénk fagyott azt látva, hova tudunk elaljasodni.
A kezdő kérdésre most már sejtitek a választ. Lehetnek kivételek, lehet a minőség ilyen-olyan, a horror mint olyan, leginkább a félelmeinkből táplálkozik, és abból, ami elriaszt minket, ami megbotránkoztat, ami





elidegenít. Hogy mi következik, mi lesz az aktuális téma pár éven belül, azt nem lehet tudni, de az biztos, hogy akkor is megnézik majd az emberek a témába vágó filmeket, miközben az adrenalin ott dobol a fülükben, és görcsösen markolják a karfát, illetve párjuk kezét (vagy éppen nevetnek egy kisebb társaságban, ami sokszor a tudat alatt erősödő feszültség oldását segíti). A horrorfilm a mozgókép kezdete óta népszerű, és még az is megnéz egy-egy alkotást a műfajból, aki amúgy nincs oda azért. A horrorfilm hetven százalékban jelenti a filmvilág fejlődésének alapját, az új technikákkal való kísérletezést, amik aztán a többi stílusban is megvetik a lábukat. Aki nem hiszi, járjon utána.

Virtuális horror, avagy az utóbbi évtizedek doppingszere

Akkor most jönnek a videojátékok. A horrorfilmek legmodernebb alternatívái, amelyekkel lassan a legnagyobb félelmeinket is ténylegesen „testközelből", személyesen tapasztalhatjuk meg. Mert nem csak nézzük, ahogy mások küzdenek meg a kihívásokkal, hanem mi magunk éljük át azokat – míg egy moziban, vagy a tévé előtt ülve figyeljük a leszerződött színészek tevékenységeit a kamera lencséjén át, tulajdonképpen ki vagyunk rekesztve magából a történésből, amit (minőségibb alkotás esetén) maximum a mozgókép szuggesztív mivolta okozta transz képes feledtetni elménkkel, amely így közvetett módon fogadja a borzalmak átélésének pillanatait.

De helyezzük át mindezen történéseket egy videojátékba, a különbség egyből nyilvánvalóvá válik: miközben ugyanúgy a képernyőre szegezzük szemeinket, nem mások döntéseit, mozdulatait figyeljük, hanem a kevésbé erős (ám a moziénál így is jelentősebb) átélést okozó külső nézetes, valamint a maximálishoz közeli beleélést (gyakorlatilag tényleges szerepjátékot) nyújtó belső nézetes játékok esetében mi magunk irányítjuk (a mesterségesen, avagy a programsor által biztosított cselekménysorozat során helytálló) hősünket. Ha nem is érezzük a jeges fuvallatot, a szagokat, vagy a sebesülések fájdalmát, egyből közelebbi, közvetlen kapcsolatba kerülünk azokkal a rémségekkel, amiket pixelekből, poligonokból felépített alteregónk tapasztal meg. Egyértelmű tehát, hogy a videojátékos ipar az új médium, amely leginkább képes létrehozni, és átadni azt az érzést/érzésvilágot, amely a horror műfajához kapcsolható, és amelyre időnként szükségletünk is van. Főleg magyarokként, Európa szívében – hiszen elmondható, hogy a horrorfilmek legnagyobb úttörői, iránymutatói mind az öreg kontinensről származtak: hol az olaszok, hol a franciák, hol a spanyolok (vagy éppen az angolok), de szinte minden évtized uralkodó irányzatának (gótikus horrorok, exploitation filmek, zombifilmek stb.) alapjait európai művészemberek fektették le, míg amerikai kollégáik (kevés kivétellel) sorra gyártották az így születetett darabok nagyobb költségvetéssel készített, nagyobb tömegekhez szóló másolatait. Kivételt talán csak a már említett, az atomtól és radioaktivitástól való félelmek szülte amerikai szörnyfilmek jelentenek, bár ezek esetében is szembetűnő hasonlóság mutatkozik az '50-es évek elejére datálható Gojira (avagy az első Godzilla-film), és az amerikai szörnyfilmek őseinek (mint például a Pánik New Yorkban, vagy a Them!) készítési ideje között, a műfajjal kapcsolatos félelmek pedig elvitathatatlanok a japánok esetében, ismerve a szomorú tényt, amely az ázsiai országban ledobott atombombákkal kapcsolatos.

Mindezekhez hozzáfűzve még annyit érdemes megjegyezni, hogy míg korábban (az ősidőktől kezdve, egészen az előző generációig) inkább horrorfilmekből készültek videojátékok, ez kezd megfordulni, és ma már a nagyobb sikerű horror-videojátékok lehetnek az alapjai egy-egy mozis kasszasikernek. Ismételten megmondhatatlan, hogy mindez milyen módon fog alakulni a jövőben, de az nyilvánvaló, hogy a fejlesztők kezébe a technológiai fejlődés egyre nagyobb lehetőséget ad, amellyel úgy tűnik, talán élnek is (kiváló példa erre a Dead Space-széria, amely ügyesen alkalmazza az irányzat összes lényegi összetevőjét, elvégre a horror nem csak vérből és belekből áll, hanem azon félelmünk megtestesüléséből is, hogy „amit nem látunk, az rémiszt meg leginkább"). Én mindenesetre bizakodom, és remélem, hogy a sok aprítás és lövöldözés mellett érkeznek majd a későbbiekben is igényes, intelligens megfélemlítésen alapuló eszközök használatával készített videojátékok.

Ahogyan remélem azt is, hogy a rovat felkeltette az érdeklődéseteket, elvégre annak élettartama nagyban múlik a visszajelzésektől is. Mindenesetre, ha minden jól megy, a következő számban elkezdem a témához kapcsolható programok bemutatását, amit a konzolok egyik ősatyjához való visszakanyarodással, és egy igazi klasszikussal indítok, amely egyben a Ubisoft megszületéséhez is köthető. Rémes álmokat, kellemes libabőrt kívánok mindenkinek!



ANIME ROVAT

Gyuricza Péterrel

Mi fán terem az anime?

Manapság lépten-nyomon elég sokat hallhatunk és olvashatunk az animéről, főként az interneten szörfözve. De valójában mi is az anime? Honnan ered, mi jellemzi? Kik formálták azzá, ami? Mik voltak a nagy mérföldkövek a fejlődésben?



Az anime, mint fogalom kettős értelmű. Ugyanis a nyugati kultúrákban a japán (nagy ritkán koreai vagy kínai) eredetű animációs filmeket értjük a megnevezés alatt. Japánban pedig szimplán így illetnek mindenféle animált videót, származástól függetlenül. Ennek az az egyszerű oka van, hogy az anime egy szórövidülés, amely az angol animation szó csonkulásából jött létre. Hogy először konkrétan mikor, melyik műre használták ezt a kifejezést a japánok, azt nem tudjuk. Története ugyanis a filmes világ hajnaláig nyúlik vissza...

Az első anime keletkezésére sajnos csak találgatások vannak. Egyesek 1907-et mondanak, mások 1917-et – mindkettő esetében kérdőjellel. Ugyanis a II. Világháború vége felé (Iwo Jima, Saipan és Tinian elestét követően) az amerikaiak nem csak katonai célpontokat, hanem civilek által sűrűbben lakott területeket is bombáztak, így rengeteg kópia megsemmisült, vagy éppen megsemmisültnek lett nyilvánítva. Az egyetlen bizodalom arra, hogy ilyen régiség forduljon elő, az a bolhapiacok intézménye – az egyetlen ismert 1907-es, 3 másodperces darab is egy ilyen helyről került meg a 2000-es évek második felében.

Ez volt az anime első nemzedéke, amikor kis stúdiókban, főként külföldön tanult animátorok apró csapata kísérletezgetett. 1923-at követően kezdődött meg az első „nagyobb" stúdiók és alkotócsapatok felállása. A korabeli darabokat ekkor még szinte kizárólag papír alapúan készítették, mivel a cellulóz drága anyag volt, így azt használni csak a nagyobb cégek kiváltsága lett egy-egy komolyabb munka esetében. Az ekkoriban készült rövidfilmek fekete-fehérek voltak, s stílusukban a Walt Disney korabeli munkáihoz hasonlítottak (azon belül is leginkább a Mickey egérre), amik a '20-as évektől egészen az '50-es évek végéig világszerte meghatározták a rajzfilmek stílusát. Az 1930-as években a politikusok felismerték a zsánerben rejlő potenciált a nacionalista propagandához, így a megrendeléses munkák egyre gyakoribbá váltak, amelyek szüntelenül kiemeltek valamit, ami az akkori rezsim számára fontosnak bizonyult. Ilyen a nemzeti dicsőséget hirdető 1931-es Kokka kimigayo, ami a japán himnusz szólamára mutatja az ország történelmének dicső oldalát, egészen a mitikus kortól kezdve. Az 1939-es filmtörvényt követően már a katonaságot, vagy éppen a tengerészetet népszerűsítő rajzfilmeket is készíteniük kellett az alkotóknak, fellendítve ezáltal is a háborús gépezet dübörgését, és az ehhez kapcsolódó hangulat fokozását.



A II. Világháborút követően a törvényt hatályon kívül helyezték, de ettől függetlenül kiemelkedőbb alkotás sokáig nem készült. Sokkal inkább a háború borzalmaitól megtépázott ország lakosságának mindennapi gondjairól figyelemelterelőnek szánt könnyed és szórakoztató kisfilmek kerültek be a filmszínházakba, mígnem az 1948-ban megalakult Toei Animation, amely a mai napig egy mérvadó stúdió, 1958-ban készítette el az első színes, egész estés animét, a Hakujadent (Tale of the White Serpent). Animációs stílusra ez már mutatott némi távol-keleties jellegzetességet, azonban a színvilágát tekintve még a Disney-hez állt közelebb. Ez a stúdió készítette évekkel később a mai fiatalok által ismert Dragon Ball-, Sailor Moon- és Digimon-sorozatokat is.

A korszak egyik nagy embere Osamu Tezuka volt, akit „az anime atyjának" is szokás nevezni. A '60-as évek elején ő alapította Toei-vel rivális gyártóstúdiót, a Mushi Productions-t, amelynek első nagy dobása a Tetsuwan Atom (Astro Boy) lett 1963-ban. A hiedelmekkel ellentétben nem ez volt az első anime-sorozat, amelyet televízióban is vetítettek: ez a dicsőség az Otogi Manga Calendaré, amit 1962-ben kezdtek el sugározni.

Az első anime, ami nem sorozatnak számít, és mégis tévében adták, az a Three Tales volt. Ellenben az első sikeres, folytatólagos cselekményű anime címét tényleg az Astro Boy



tudhatja magáénak, ami hozzájárult kultuszszá és sikerré válásához. 1964-ben az Astro Boy megjelent Amerikában is, és meglepő, nem várt módon ott is sikeres lett. Ezután a Tetsuwan Atom népszerűsége hozzájárult ahhoz, hogy a japánok egyre több sorozatot kezdhessenek el készíteni és kiadni, köztük Mitsuteru Yokoyama Tetsujin 28-go című darabjával (ez volt az első szuperrobotos anime, amely Amerikában Gigantor címen jelent meg), vagy Tezuka Jungle Emperorjával (vagy ismertebb nevén Kimba, a fehér oroszlán), valamint Tatsuo Yoshida Mach Go Go Go-jával (később Amerikában Speed Racer címen jelent meg). A '80-as évek noha érdemi változást nem hoztak, azonban az animáció minősége fejlődött, egyre több egyedibb rajzolású és karakterdizájnnal bíró sorozat és mozifilm készült. Ekkor alakult meg a későbbiekben sok rajongót szerző Gainax, valamint a Studio Ghibli. A Gainax szerepe csak a '90-es évek közepétől vált igazán jelentőssé, a Studio Ghibli pedig megalakulásától kezdve úszott a sikerekben: az 1984-es Nauszika – A szél harcosai címen itthon is megjelent film a kor egyik leghatásosabb műve lett, s egyben Hayao Miyazakinak is meghozta a várt elismerést.

A '70-es évek során a nagy vállalatok mellé újak születtek, az animátorok átvándoroltak az olyan stúdiókhoz, mint az A Pro és a Telecom Animation, a Mushi Productions csődbe ment (majd négy évvel később újraalakult), és korábbi alkalmazottai olyan stúdiókat hoztak létre, mint a Madhouse Production, vagy a Sunrise.

Az így kialakult korai '70-es évek egyik ikonikus darabja a Tomorrow's Joe (1970) című bokszolós anime, míg a kor másik érdekes darabja a Heidi, Girl of the Alps, amelyet nehéz volt eladni – a japán tévék egy része nem is vásárolta meg, mégis nemzetközi sikert aratott, főként az európai országokban. Ez volt első olyan drámai anime, amely mind rajzolásában, mind történetében főként a gyerekeket célozta meg. Ugyanekkor kezdődött Miyazaki és Takahata karrierje is, miután a késő '70-es években elhagyták a Nippon Animationt – két fontos Miyazaki-





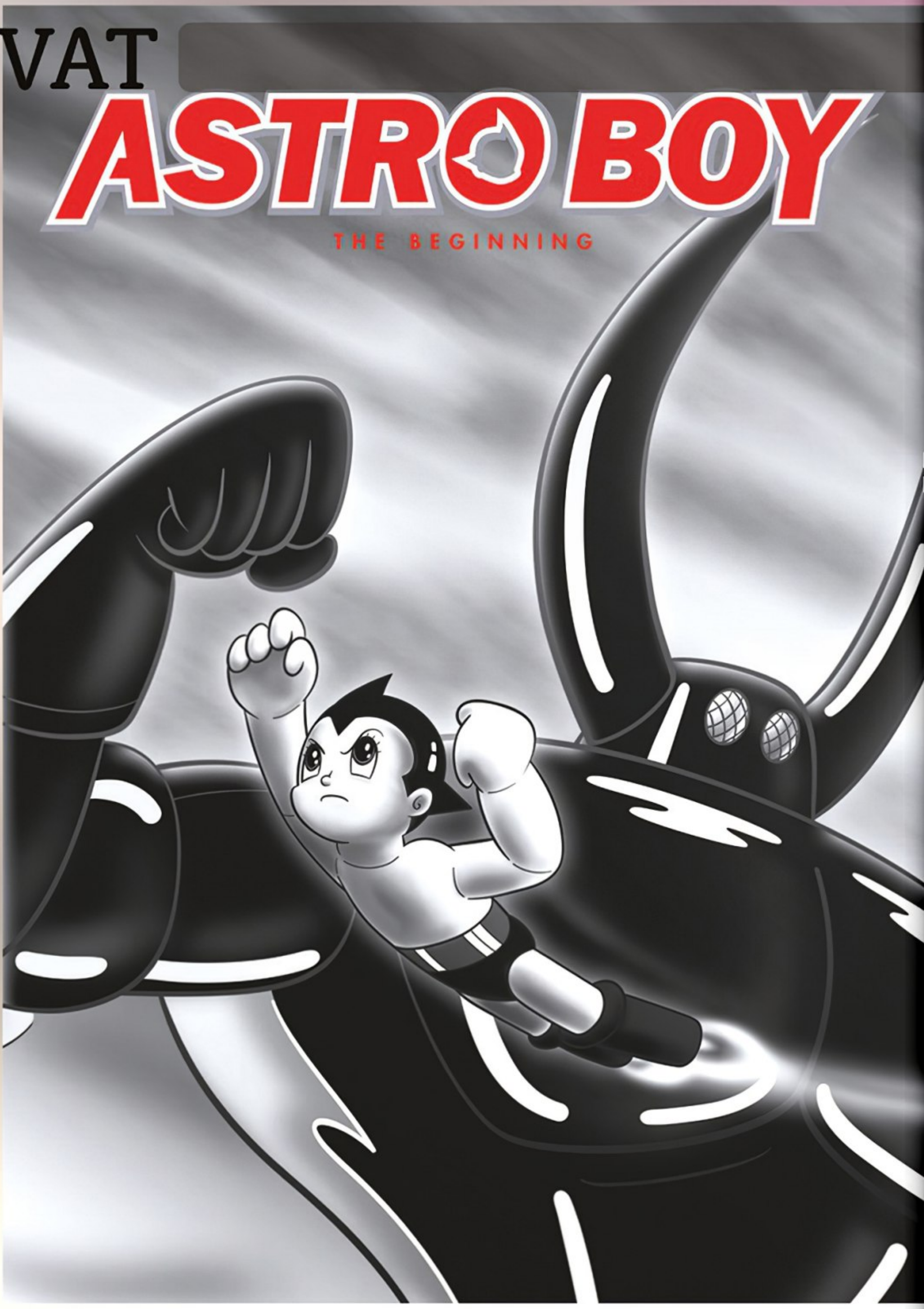


munka is ekkor született: a Future Boy Conan (1978) és a Lupin III: The Castle of Cagliostro (1979).
A '70-es évek más szempontból is újdonságokat hozott: megszületett a mecha, mint műfaj, melynek korai darabjai a Mazinger Z (1972-74), a Science Ninja Team Gatchaman (1972-74), a Space Battleship Yamato (1974-75), és az egyik legismertebb darab, a Mobile Suit Gundam (1979-80). Ezek a címek kezdték el a science-fiction zsánerét komolyabban bevonni az anime eszköztárába, valamint az űrvitorlások, és az óriásrobotok korszakát is elindította (az előbbinek mondjuk hamar vége is szakadt). A Yamato és Gundam sikerének tudható be a következő évtized „animebummja", amelyet az anime fénykorának is szokás nevezni.

A '80-as években főként sci-fi elemekkel tűzdelt animék születtek, köztük a legkiemelkedőbbek a Macross-univerzum és a Gundam-széria további darabjai. Ezek azt bizonyították, hogy az űroperának igenis van kereslete a piacon, így további művek kerültek elő ebben a témában, mint például a Space Pirate Captain Harlock, vagy a Galaxy Express 999. Az otaku (anime-rajongó) kultúra fontos mérföldkőnek tekinti az Urusei Yatsura két filmjét (1981 és 1984), amelyeket Mamoru Oshii rendezett Rumiko Takahashi mangájából, és mert szakítani a korra jellemző tulajdonságokkal, mind a megjelenés, mind az elvárások terén.

Fontos még megemlíteni, hogy egy amatőr vállalkozásból, a Daicon Filmsből ekkor vált ki a Gainax. Az ő főmunkájuk ebben az időszakban az 1987-es Royal Space Force: The Wings of Honneamise, azonban igazi jelentőségük csak a következő évtizedben bontakozott ki. Miyazaki is ekkor startolt igazán, hiszen az 1984-es Nausicaä-mozifilm volt az ő ugródeszkája, és egyben a korszak leghatásosabb animéja. A Studio Ghibli is ezért alakulhatott meg, melyet Hayao Miyazaki és Isao Takahata rendezők, valamint Toshio Suzuki, egykori Animage-szerkesztő alapított, első filmjük pedig a Laputa: Castle in the Sky (1986) lett.

Szintén nagyon fontos jellemzője az évtizednek, hogy a '80-as években jelent meg a piacon a mozifilmek és a tévésorozatok mellett az OVA (original video animation – az eredetileg csak VHS-en, később DVD-n, illetve más adathordozókon megjelent művek). Az első OVA a Dallos volt (1983-1984), amely nem hozott kellő sikert, ellenben az 1985-ös Megazone 23 már pótolta ezt a hiányosságot. Nem utolsó sorban az OVA megjelenése lehetővé tette a felnőtt tartalmú animék (értsd: hentai és pornó) terjesztését és létrejöttét, melyeknek első darabjai az 1984-es Cream Lemon,és a Lolita Anime voltak, ezen kívül pedig az olyan rövid, kísérleti jellegű filmek készítését is megkönnyítette, mint a Take the X Train, a Neo Tokyo, és a Robot Carnival (1987). Nem utolsó sorban a sportanimék is ekkor indultak a hódító útjukra: Yoichi



Takahashi focis mangája, a Captain Tsubasa (Tsubasa kapitány) világszerte sikeres lett, ezzel alapot adva olyan történetek születésének, mint a Slam Dunk, a Prince of Tennis, vagy az Eyeshield 21.

Legvégül pedig ez az évtized hozta meg a komolyabb hozzáállású/mentalitású művek mérföldköveit, mint például a háború borzalmaival szembe néző Grave of the Fireflies (Szentjánosbogarak sírja), a nukleáris háború témáját megpedző Akira, illetve a hiroshimai atomtámadás történetét megelevenítő Hadashi no Gen. Ezek a darabok nem egyszerűen sokkolták a nézőket, de ugyanakkor szembe is állították őket a nemzetet ekkor befolyásoló poszthábórús traumával. Noha Japánban az Akira bukásnak lett elkönyvelve, az országon kívül hatalmas rajongói bázist szerzett magának (még hazánkban is, ahol csak pár évvel ezelőtt jelenhetett meg DVD-n, méghozzá igen impozáns kiadvány formájában).

Kicsit előre ugorva az időben, a '90-es években született meg az anime rajongóinak elsőszámú alapművévé kikiáltott Neon Genesis Evangelion. A Gainax által készített, s a depressziós Hideaki Anno által írt és rendezett mű világszerte sikeres lett, ráadásul napjainkig szívesen boncolgatják mindenfelé, miféle mondanivalókat tömörített a 26 részbe. Ugyanakkor ez az alkotás indított el egy olyan hullámot, ami később a Cowboy Bebop-sorozat idején teljesedett be: a cenzúra csökkenése, valamint ezzel együtt a szexualitás, az erőszak, és a több vér erőteljesebb ábrázolása. Az évtized legnagyobb hatást kiváltó darabja mégsem az Evangelion-sorozatot lezáró mozifilm lett, hanem a Mamoru Oshii által rendezett Ghost in the Shell, ami a Mátrix készítőire volt igazán nagy hatással.

Ekkor lendült fel a varázskislányokat (mahou shoujo), és a harci alakulatokat (sentai) felsorakoztató animék iránt az érdeklődés,



aminek a szüleményeként létrejött leghíresebb darabok a korábban a Toei kapcsán említett Sailor Moon, és a Dragon Ball voltak. Ez utóbbiról hazánkban sokan úgy hiszik (tévesen), hogy betiltotta az ORTT, ám az igazság az, hogy erről szó sem volt, csak az RTL Klubot felszólították egy későbbi időpontban vetítésre, ami viszont a csatorna számára nem volt előnyös, így inkább leszedték a műsorról.

Haladunk a korral

Az animékben a 2000-es éveket követően jelent meg komolyabban a számítógépes rásegítés (CGI), valamint az ekkorra kialakult grafikai jellegzetességekre a nyugati rajzfilmkészítők is felfigyeltek, így az elmúlt évtizedet nem csak az egyre erőteljesebb grafikai fejlődés kapcsán nevezhetjük mérföldkőnek, hanem egyben az animeutánzatok megjelenéséért is (Teen Titans, Avatar, Team Galaxy, Martin Mystery, Totally Spies! stb.) ezen időszak a felelős. Az évtized mindemellett több sikeres művet hozott, valamint a rajongókat erősen megosztó, esetleg túlimádott (hype-olt) darabokat is.

Mindebből kitűnik, hogy az anime (noha érzem, hogy ezért a kijelentésért sok rajongó fogja leharapni a fejem) végső soron nem egyéb, mint a japán rajzfilm. De mitől másabb, mint nyugati társai, ami miatt a fanok ennyire megkülönböztetik? Erről számos vélemény van, és objektív képet elég nehéz alkotni. Valaki szerint a megjelenése, más szerint pedig a történet vezetése teszi mássá a műfajt, s megint mások a távolkeleti származást részesítik előnyben, a műfaji stílusjegyekkel együtt, amelyeknek az alapjait a japánok tették le, s később így kerülhettek más művekbe. Az igazság valahol ezek között, és ezekkel együtt van: a leírtak együttesen különböztetik meg az animékat a nyugati világ rajzfilmjeitől. Viszont egy dolgot sajnos nagyon sokan elfelejtenek: attól, hogy valami rajzolt vagy animált, még nem feltétlen gyereknek, vagy átfogóan az ifjaknak készült.
Az anime talán ettől is különlegesebb a hasonszőrű műfajokkal szemben: mindenki könnyen megtalálja a neki tetsző darabot, gyakorlatilag minden korosztályt és érdeklődési kört lefed, nagyjából úgy, mint a mozifilmek – ugyanolyan témákra és műfajokra építkezik (pl. dráma, sci-fi, akció). A főként lányoknak szóló művek (a fiatalabbaknak shoujo, az idősebbeknek josei) mellett a fiúk sem érezhetik magukat hátrányosan (fiatalabbaknak shounen, idősebbeknek seinen), ugyanakkor a műfajlista a pornóval (hentai) sem zárul le: a leszbikus verziót yurinak, a férfiszerelmet ábrázoló darabokat pedig eredendően Boys' Love-nak (a nyugati fandomban yaoi) nevezik.
Anime most: napjainkban már több oldal is profiljába vette (mind kishazánkban, mind külföldön), rajongók milliói követik az eseményeket: az újabb és újabb sorozatokat, filmeket, OVÁkat. Több nagyobb oldal még arra is vállalkozott, hogy valamilyen szinten részletes adatbázist készítenek róluk, mindemellett hírekkel és újdonságokkal is szolgálnak azoknak, akik esetleg nem tudnak japánul, vagy a tájékozódás nem tartozik az erősségeik közé. A világ különféle országaiból a hasonló ízlésű és véleményű emberek



egymásra is találhatnak egy-egy ilyen helyen, ami külön bónuszt jelent az idegen nyelveket tanulóknak, használóknak.
Bemutatkozó/összefoglaló oldalainkon ennyivel tudtunk szolgálni (bár elsőre talán sok volt az információ, azért reméljük, elnyerte tetszéseteket), a következő számtól kezdve pedig nekiállunk a különböző modern/klasszikus darabok részletes bemutatásának.

eszgével [redacted]

Halálbiztos diagnózis

Mi, akik számára a videojáték jóval több, mint szimpla hobbi, valószínűleg a hajnalba nyúló game-maratonjaink során egyszer sem gondolunk bele, hogy a villódzó tévéképernyőn futkározó kedvenc hőseink vajon mit csinálnak, ha kikerülnek a kamerák égető szemei elől. Vajon vannak gondjaik, mentális problémáik, vagy egyáltalán anyagcseréjük nekik is, mint a normális embereknek? A találgatásnak ezzel hivatalosan is vége, hiszen most, a világon elsőként prezentálhatom nektek a „Game Over – Continue?" nevű VIP szanatóriumból megszerzett titkosított beteglapokat. A saját biztonsága érdekében kérnék mindenkit, hogy elolvasás után tépje ki ezt a két lapot az újságból, majd égesse el (a Konzol Magazin szerkesztősége nem vállal felelősséget a tevékenység során szerzett égési sérülésekért, illetve a spontán öngyulladással kapcsolatos esetekért).



Név: Nathan „Nate" Drake

Foglalkozás: Indiana Jones-hasonmás

Kórisme: Alanyunk az Uncharted címen futó, Indiana Jones munkássága előtt tisztelgő performanszával hívta fel magára a közvélemény figyelmét, melynek hullámain lovagolva egészen az utolsó körig jutott az akkoriban készülő Kristálykoponya királysága c. film castingján a címszereplő fiának szerepére, de Spielberg választása az utolsó pillanatban mégis inkább Shia LeBeoufre esett, mivel a Transformers-sztár „természetesebben viselkedett a green screen előtt", mint riválisa. Drake elméje ekkor bomlott meg végleg, és próbált erőszakkal egykori idolja trónjára törni az Among Thieves nevű show segítségével. A fergeteges siker hatására tavaly decemberben egy harmadik részt is kreált saját sorozatának, ám sajnos a forgatás végeztével a fejébe vette, hogy kizárólag kimagasló túlélési képességei segítségével talál majd haza a helyszínül szolgáló sivatagból, melynek eredményeképpen életveszélyesen dehidratált állapotban került hozzánk.

Terápia: Egy hónapos kalandfilmes és QTE-megvonás



Név: Lara Croft

Foglalkozás: Indiana Jones-hasonmás

Kórisme: Az ifjú és bohó Miss Croftot annyira megrázta szülei idejekorán bekövetkezett halála, hogy megszállott bizonyítási vágy lett úrrá rajta. Az életveszélyes kalandok során szerzett szexszimbólumi státusz sajnos nem volt elég számára, ezért miután az ősi csapdarendszerek beindításával romba döntötte a világ összes, esetenként több ezer éves, felbecsülhetetlen archeológiai leleteket tartalmazó katakombáját, figyelme önmaga felé fordult, és sorozatos mellnagyobbító műtétekkel és koplalással próbálta „tökéletesíteni" a testét. Az örökölt milliókat különféle műtétekre könnyelműen elszórva kénytelen volt beindítani modell-, illetve filmkarrierjét, hogy költséges hobbiját fedezni tudja, ám utolsó próbálkozásai már rendre félsikerrel/kudarccal végződtek, végül pedig, amikor egy fotózás során szexisen előre kellett volna dőlnie, gigantikus melleinek súlya, és a gravitáció együttese olyan durván ledöntötte a lábáról, hogy csak a kiérkező orvosaink segítségével tudott felkelni a földről.

Terápia: Szigorú szilikonmegvonás, és kórházi kosztos hízókúra.



Név: (Super) Mario

Foglalkozás: Indiana Jones-hasonmás... helyett alibi vízvezetékszerelő

Kórisme: Az alany a nyolcvanas évek óta súlyos drogfüggő, kedvenc kábítószere a Magic Mushroom néven elhíresült piros gomba, melyre a beteg tisztázatlan oknál fogva fehér pöttyöket festett, tettét azzal indokolva, hogy attól majd szükség esetén „megnő". A kérdéses kijelentést egy pszichiáterekből álló csoport azóta is vizsgálja, és bár egy efféle zavaros elme gondolkodásmódját roppant nehéz dekódolni, az már bizonyos, hogy a kijelentés szexuális eredetű lehet. Mario begombázott állapotban hajlamos rózsaszín ruhás szőke nőket „megmenteni", mely akciók során általában a kérdéses hölgyek arcába ordítja, hogy „Miért nem voltál rögtön az első kastélyban, te hülye k***a????". Klinikánkra akkor hozták be, amikor egy kisállatkereskedésben a hátsó zsebébe gyömöszölt mókusfarokkal őrjöngve ugrált végig egy egész akváriumnyi, több ezer dollárt érő, roppant ritka ékszerteknősön.

Terápia: Bezárni egy mellékhelyiségbe, ahol elromlott a csőrendszer, ezzel rákényszerítve arra, hogy életében először a szakmájának megfelelő munkát végezzen.



Név: Sonic the Hedgehog

Foglalkozás: Mario-hasonmás

Kórisme: A páciens egyszerre kezeli idolként és riválisként intézetünk Mario néven ismert bentlakóját. Több szokása is innen gyökereztethető, úgymint az ugrálás, a fokozott kábítószer használat, és képességeinek különböző stílusokban történő kamatoztatása. Sajnos ezekben kivétel nélkül alulmarad Marióval szemben, ami frusztrációban és emelt adagú Speed fogyasztásban csapódik le. A beteg bódult állapotban folyamatosan pörög, fel-le szaladgál a szanatórium területén, tönkretéve az útjába akadó létfenntartó gépezeteket arra várva, hogy aranyos kisállatok ugráljanak ki belőlük. Sajnos úgy tűnik, téveszméi egyre súlyosbodnak, mert amikor intézményünk szemüveges, bajszos, kerekded főorvosa megpróbált beszélni vele, „Véged van Doktor Eggman!" kiáltással megpróbált a fejére ugrani.

Terápia: Egy hónapos intenzív terápia Dr. Csernussal

Név: Solid Snake



Foglalkozás: Ügynök/kém/hivatásos kukkoló

Kórisme: Egykor a titkos ügynökök krémjét erősítette, ám a Hideo Kojima kódnevű vezető által kiosztott Metal Gear Solid-küldetés elvállalása után a dolgok meglehetősen rosszra fordultak. A misszió 250 oldalas leírásának elolvasásakor a páciens elméje megzavarodott, mert nem volt képes értelmezni az árulásokkal, rokoni kapcsolatokkal, és klónozással teleszuszakolt, meglehetősen zavaros leírást. Megszállottsága, hogy felfogja az emberi ésszel felfoghatatlant, végül fiatalkori öregedést/őszülést okozott nála, melyet annyira szégyellt, hogy további életét egy kartondobozba zárva tervezte eltölteni, míg egy sikátorban össze nem verekedett egy hajléktalannal, aki a dobozt szemelte ki éjszakai menedékül.

Terápia: A főszerep elvállalása egy olyan játékban, aminek a történetét össze lehet foglalni egy mondatban. Tőmondatban.

Név: Ezio Auditore da Firenze



Foglalkozás: Playboy

Kórisme: Az olasz származású páciens gazdag és fiatal ficsúrként legfőképp unatkozással és ellenkező nemű egyedek kergetésével töltötte az idejét, míg rá nem kapott a parkourra. A roppant veszélyes hobbi űzése közben egy pillanatra megszakadt a koncentrációja, mikor megpillantott egy szilikonmacát átkelni az úttesten, aminek folyományaképpen megcsúszott egy laza cserépdarabon, és a földre zuhanva koponyaalapi sérüléseket szenvedett. Az esés következtében személyiségzavar lépett fel a betegnél, és korábbi életét elfe-lejtve elmerült a saját fantáziája által megalkotott álomvilágban. A meglehetősen komplexen felépített önámítás egy a pörgős kalandregényeket idéző időutazással meglocsolt alternatív történelemértelmezésben csúcsosodik ki, melybe Ezio annyira beleéli magát, hogy a nap nagy részében bujkálva próbál szert tenni betegtársai almáira, akár erőszak árán is. A páciens saját mini mitológiája olyannyira magával ragadó, hogy az egyik ex-szerető szupermodell által készített beszélgetés rejtett kamerás felvételének YouTube-ra kerülése után Hollywood, és egy Ubiszaft nevű játékkiadó is tevékenyen érdeklődik a feldolgozása iránt.

Terápia: Gyógyszeres állapotban aláíratni vele, hogy a javunkra lemond a történettel kapcsolatos minden jogáról, és megkeresni az érdeklődő felek valamelyikét azzal, hogy lenne egy bomba ötletünk egy bérgyilkosról, aki a középkori Itáliában küzd a templomosokkal...

Név: Professor Hershel Layton



Foglalkozás: Egyetemi tanár/rejtélyvadász/kalap-fetisiszta

Kórisme: A páciens az archeológia területén szerzett érdemeiért, elismert egyetemi tanárként, és különféle bűnügyek önkéntes segítőjeként egyaránt ismert. A dolgok akkor fordultak rosszra a professzor számára, amikor az egyik roppant rejtélyes eset megoldása közben kénytelen volt tizensokadik alkalommal is ugyanazt a blokktologatós puzzle-t megoldani, amit már a Curious Village néven elhíresült eset során is szívből utált. Az idegösszeomlást súlyosbította, hogy ezzel párhuzamosan pedofil botrányba keveredett, amikor az egyik unatkozó nyugdíjas elkezdett utánajárni, hogy egy meglett korú férfi miért tölti minden szabadidejét egy tizenkét éves, Luke nevű fiúval...

Terápia: Egy tucat blokktologatós puzzle, természetesen.

Név: Alan Wake



Foglalkozás: Író

Kórisme: Mr. Wake sikeres bestsellerei révén egykor egész Amerika feltétlen rajongását élvezte, ám egy nap felesége otthagyta egy Stephen King nevű, feltörekvőben lévő íróért. Az eset annyira megrázta az alanyt, hogy önmarcangolással kevert (Vajon az ő írógépe nagyobb, mint az enyém?) alkotói válságba süllyedt. Két évvel később, hogy gondolatait elterelje, ideiglenesen vidékre költözött, ám az idilli kisváros, és az erdő mélyén elterülő faház sem hozta el számára az olyannyira áhított nyugalmat, mert a hely előző lakója a nappaliban felejtette Kingtől a Halálos árnyékot (a könyv főhőse egy olyan horror szerző, aki transzba esve oldalnyi szövegeket gépel, melyek tartalmára utólag nem emlékszik, majd a kötet végén elrabolják a feleségét…), ami végzetes csapást mért Alan amúgy is törékeny pszichéjére. A kisváros rendőrsége másnap éjjel talált rá a fenyves közepén, zavart elmeállapotban, amint pislákoló zseblámpája fényénél éppen „megtalálta" a korábban saját maga által előre odakészített regényoldalakat, amikor pedig gyengéden megpróbálták a járőrkocsi irányába terelni, pokolfajzatnak nevezte a rendfenntartókat, szándékosan belevilágított a szemükbe, majd a magával hordott jelzőpisztoly után nyúlt, de szerencsére még időben sikerült lefegyverezni.

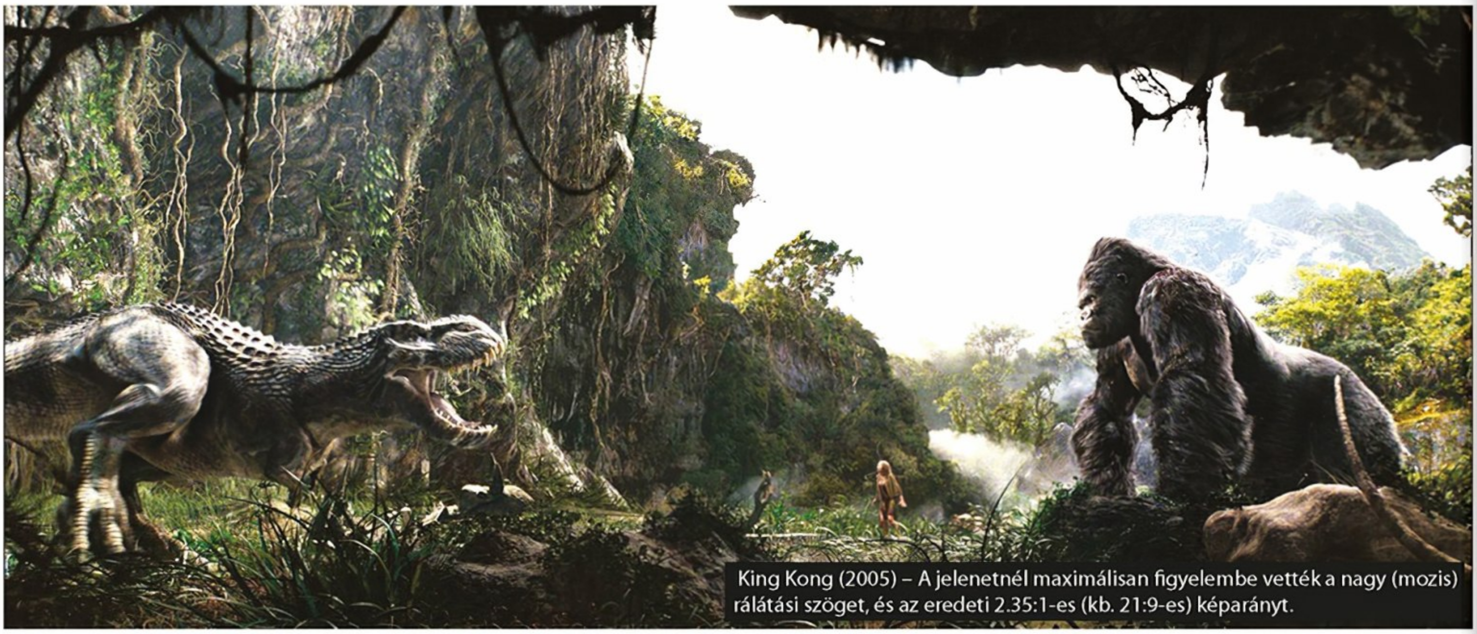
Terápia: Kedélyállapot javítók, és Julia Roberts Ízek, imák, szerelmek című filmjének napi egyszeri levetítése (a Mechanikus narancs-terápiához kifejlesztett szempecek használata javasolt).

Itt sajnálatos módon félbeszakadt a kicsempészett dokumentum, a további oldalakon pedig csupán a kényszeres evés legsúlyosabb vállfajában szenvedő Pac-Man nevű visszaeső alany gyomrából kioperált gyümölcsök, használati tárgyak, kisállatok, és a Halloween környékén eltűnt szellemnek öltözött kisgyerekek tételes felsorolása található meg. A lényeg azonban így is világos: bizony, a videojátékhősök is emberek, hiába próbálnak minden tudatos pillanatukban meggyőzni minket ennek ellenkezőjéről. Az egészségügy témájánál maradva, legközelebb azt vizsgáljuk majd meg, hogy az FPS-ek főszereplői hogy tudják leküzdeni az egyre nagyobb hullámokban támadó hányingert, ha a játékos folyamatosan körbe-körbe forgatja a kamerát. Addig is mindenkinek a legjobbakat, és természetesen ha van hozzáfűznivalótok, bátran keressetek minket a szokásos elérhetőségeken.

Krisztől

4:3, 16:9 ÉS 21:9 – KÉPARÁNYOKRÓL BŐVEBBEN

AVAGY A HÁZIMOZIZÁS, ÉS A VIDEOJÁTÉKOK FEJLŐDÉSE 1. RÉSZ



King Kong (2005) – A jelenetnél maximálisan figyelembe vették a nagy (mozis) rálátási szöget, és az eredeti 2.35:1-es (kb. 21:9-es) képarányt.

Hétköznapi felhasználóként talán nem is gondolnánk, hogy a különböző források változó képarányai bizony milyen komoly fejtörés elé állították az elmúlt háromnegyed évszázadban a mérnököket, hogy az egymástól eltérő formátumok között nem csak szabványosított konvertálás lépjen életbe, de mindenki számára egyszerű megoldásokat és könnyen kezelhető opciókat találjanak ki.

(Olyan további problémákba eleve ne is menjünk bele, hogy míg nyugaton és – többek között – a Távol-Keleten a 60Hz a divat, addig Európában az 50Hz-es képfrissítés terjedt el, a mozikban pedig alapvetően 24 képkocka/másodperces filmeket láthatunk, amit dupláznak, vagy tripláznak stb. a stabilabb frekvencia érdekében. Márpedig ezeket is rendre át kell alakítani egyik formátumról a másikra.)

A televíziózás kezdetén a 4:3-as képarányt vették alapul, ami az akkori 30 centiméteres képátlóval a lehető legideálisabb választásnak bizonyult, míg a moziban szintén **4:3**-asként startoló **képarány** rövid időn belül (az '50-es évektől) átvedlett szuperszélesvásznúvá, azaz körülbelül **21:9**-essé (sőt '53 és '67 között a 23:9-et is elérte). A **két formátum közötti éles kontraszt** sokáig fennállt, sokunknak pedig talán fel sem tűnt – talán a DVD-korszakig –, hogy egy-egy (zömmel) hollywoodi cím milyen hatalmas változáson esett át, mire szokványos, kis képcsöves tévénken viszontláthattuk. A szemnek kétségkívül a moziban megszokott szuperszélesvásznú panorámahatás a legkellemesebb, de ez bizony csak hatalmas méretekben igaz (pl. egy mozivászonnal nagyon is), ám egy átlagos – annak idején mondjuk 50cm képátló körüli – televíziónál nem túl élvezetes a kedvenc filmünk, egy az egyben az irdatlanul vastag vízszintes szegélyekkel megjelenítve. A másik oldalról viszont a legtöbb rendező egész egyszerűen a haját tudná tépni idegességében, mikor nagy alkotását 4:3-asra bezoomolva viszontlátja, így a képinformáció kb. 43%-át az oldalakról levágva. Pláne, hogy számos filmtörténeti klasszikus legnagyobb jelenetei (példának okáért a western-filmek drámai párbaj-momentumai, mikor a hős és antihős farkasszemet néznek egymással) egy az egyben ki is használják a (kb.) 21:9-es képarányt a rendezés során.



A 4:3-as képcsöves tévék korszaka.

Azt egyébként is hozzátenném, hogy a mai nagy – vagy legalábbis látványos – mozifilmek jeleneteit is sokszor úgy „alkotják" a **rendezők**, hogy **figyelembe vesznek egy bizonyos rálátási szöget**. Említettem már korábbi cikkeimben az ún. **periférikus látásmódot**. Ez akkor aktiválódik, ha a rálátási szög eléri a 30 fokot, ami egy hatalmas mozivászonnál, ha nem a leghátsó sorban ülünk, akár még a 45 fokot is meghaladhatja. Ilyenkor az agyunk részben úgy érzékeli, mintha mi is a helyszínen lennénk, azaz szó szerint **jobban részesévé válunk az akció**nak (a hatást természetesen még jobban lehet fokozni 3D-ben, talán nem véletlenül találták ki az USA-ban az – akár 600-800!! négyzetméteres vásznú – **IMAX mozik**at: természetfilmek hatalmas, minőségi 3D-s képekkel, full realizmus, pl. a bálnák szinte életnagyságban). Megjegyzem, a korlátolt csőlátás hosszútávon amúgy sem olyan egészséges a szemnek, mikor végig egyetlen pontra fókuszálunk (azaz egy kisebb képátlójú képernyőre 3-4 méterről), függetlenül attól, hogy én szubjektíven egyébként is „nagyképernyő" párti vagyok.

Jó példa az előbbiekre Peter Jackson 2005-ös King Kongjának a T-Rex-es (vagy a videojáték alapján „V-Rex"-es) harci jelenete, amely moziban (persze minimum Dolby Digital hangzással) szó szerint lebilincselő, ha igazán beleéljük magunkat. Olyan operatőri munka eredménye, amely egész egyszerűen **nem**



Gladiátor (2000) – Eredeti 2.35:1-es (kb. 21:9-es) képarány, valamint zöld keretben a 4:3-as Pan&Scan mód.

csak kihasználja a (kb.) 21:9-es formátumot, de figyelembe is veszi a periférikus látásmód előnyeit. Másképp fogalmazva itthon, DVD-n, vagy Blu-ray-en akár még egy 107cm-es HD-tévén is kissé „távolinak" hathat az akció, hacsak nem zoomolunk be 16:9-esre, és ülünk max 2,5 méterre a képernyőtől, de én eleve a min. 127cm-t ajánlanám (vagy egy projektort) a megtekintéshez. A másik jó példa Oliver Stone „Nagy Sándor, a hódító" c. filmjének végén a belassított drámai jelenet, mikor Alexandrosz hűséges lovával, Bukephalosszal felágaskodik Pórosz szintén két lábra ágaskodó, öt tonnás harci elefántjával szemben. Kiváló beállítás moziban, mely tévén egész egyszerűen „mütyürnek" hat. Még egy jellegzetes példát említenék A függetlenség napjából (Roland Emmerich), melyben eleve a legtöbb jelenet sokakat magával ragadott a maga idejében, azaz 1996-ban (vagy ugye nem kell ecsetelnem, milyen hatást keltett anno a mozikban a Csillagok háborúja). Mikor Will Smith-ék az F18-as Hornet kötelékükkel először találkoznak az egyik gigantikus (15 mérföldes) űrhajóval, majd megpróbálják a védőpajzs elérése előtt felhúzni a gépeket, moziban fenemód jól érzékeltették a dimenziókat, hiszen emlékszem, még 20 méteres vásznon is egész kicsik voltak a vadászgépek. Otthon, DVD-n (vagy tévécsatornán) pedig konkrétan „semmi" nem látszódott belőlük, legfeljebb pici, fekete pontok halmaza.

Mindezzel persze nem azt akarom mondani, hogy csakis másfél méteres plazmán vagy LCD-n lehet élvezni egy filmet, dehogyis. Viszont aki olyat mond, hogy egy film akkor jó, ha ugyanolyan élvezetes a tévében, mint a moziban, az nem igazán tudja, miről beszél, vagy legalábbis én ezt egy sznob maszlagnak tartom. Persze vannak filmek, ahol nincs akkora jelentőségük a mozis körülményeknek, így otthon is hasonló hangulatot tudnak elérni (habár filmszínházakban nyilván minden esetben jobban tudunk koncentrálni egy filmre). Viszont azt egész egyszerűen el kell fogadni, hogy **egy film csakis a rendező által elképzelt képi világgal és kikevert hanggal fogja igazán AZT a hatást elérni nálunk, amit az eredeti elképzelés szerint nyújtani hivatott** (George Lucas pl. nem véletlenül ragaszkodott a szigorú **THX szabvány**hoz, elsősorban a mozikban, majd a házimozi rendszereknél).

A **„házimozi"** fogalma is relatíve új keletűnek számíthat sokaknál, „nálunk" legalábbis. Hiszen biztosan mindenki emlékszik még a jó öreg videotékás korszakra (vagy nem sokkal előtte a „másolt kazis", alámondásos érára), így sokáig a legtöbb esetben azt jelentette az otthoni mozizás, hogy „megvolt" videón, vagy kölcsönkaptunk egy nagy filmet, esetleg kikölcsönöztük, és leültünk a jó öreg képcsöves elé. A '90-es évek közepétől azonban már Európában is elkezdett terjedni a házimozis mánia, ami először csak a kiváltságosok érdeme lehetett. Műsoros videokazettákon (illetve számos nyugati csatornán) megjelent a **Dolby Surround**, és a hasonló analóg (kezdetleges) térhangzású hangkikeverések, melyek egy ütősebb hangrendszerrel, és egy legalább 70cm-es tévével már igenis mozisnak hatottak. Ám ekkor még szinte kivétel nélkül 4:3-as otthoni megoldásokról beszélhettünk, még épphogy csak felmerült a **16:9 ötlete**, mely **valójában egy kompromisszum a két szélsőséges képarány között**, és számos későbbi szélesvásznú forrás (pl. videojátékok vagy tévécsatornák, illetve eleve a HD-formátumok) is direkt ehhez az új arányhoz alkalmazkodott.

A műsoros kazetták brutális módon (csakúgy, mint számos csatorna), kíméletlenül teljes képernyősre zoomolták a legfinomabb szuperszélesvásznú anyagokat is. Láttam már sajnos olyan automatikus zoomolást is a hazai csatornákon, ahol egyszerűen végig a kép közepét láthatjuk, ha pedig a kép két szélén áll egymással szemben két fickó, akkor ezzel a megoldással középen a nagy üres semmit mutatja a jelenet. Borzalmas! Ennél azért némileg humánusabb megoldásnak tartom az ún. **Pan&Scan** eljárást, ahol egy 4:3-as téglalap folyamatosan balra-jobbra pásztáz a (kb.) 21:9-es képen, és a leghasznosabb képinformációt jeleníti meg, kvázi újra rendezve a filmet. Nyugaton (pl. német csatornákon) általában csak félig zoomolták be a filmeket, körülbelül egy 16:9-es képarányt adva, fent-lent elfogadható mértékű fekete szegélyekkel, ahol továbbra is használták a Pan&Scan eljárást. Véleményem szerint a 4:3-as tévéken ez volt a legelfogadhatóbb kompromisszuma egy (kb.) 21:9-es mozifilm minél kevesebb veszteségű, mégis élvezetes visszaadásának.



Nagy Sándor, a hódító (2004) – Eredeti 2.35:1-es (kb. 21:9-es) képaránnyal, ahol a jelenetnél maximálisan figyelembe vették a nagy (mozis) rálátási szöget.

Folytatása következik…

Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.

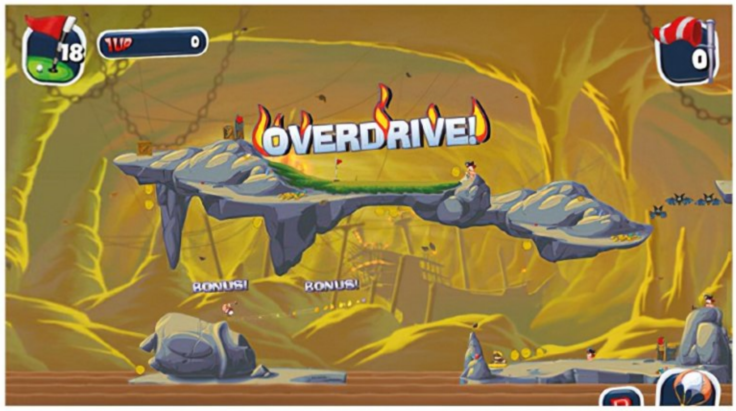
Worms Crazy Golf

Picachu

December vége felé, karácsony tájékán nagy unalmamban bekapcsoltam a gépet, hogy játsszak valamivel. A nagy címek már mind ki lettek pörgetve, ezért a PlayStation Store felé vettem az irányt, hátha valami felkelti az érdeklődésemet. Ahogy lapozgattam, feltűnt egy régi ismerős, Mr. Kukac, aka Worms, de most nem a megszokott formában, hanem golfütővel a kezében, 0-ás handicappel. A program megjelenése nem mai, de mégis úgy gondoltam, hogy írok róla egy pár sort, hiszen nagyon hangulatos lett.

A grafika a régi rajzolt, színes, eredeti Worms-stílus. A pályák felépítése sem változott nagyon, viszont itt csak egyetlen egy darab gilisztát irányítunk, egy ütővel a kezében, amivel lehetőleg minél kevesebb ütésből kell a lyukba vezetni a labdát, akárcsak az eredeti golfban. Persze ne számítsatok egy Tiger Woods-hoz hasonló szimulátorra! Itt két dimenzióban, az eredeti játék irányításával, a bal analóggal fel/le célozva, az X minél hosszabb ideig tartó nyomva tartásával, az erősséget állítva tudjuk a labdát a helyes ívre állítani.

Nem mindegy, hogy melyik ütőt használjuk, és a szél erősségét is figyelnünk kell, a helyes út megválasztásáról nem is beszélve. Természetesen vicces akadályokkal teletűzdelt pályákat, és egyre nehezedő játékmenetet képzeljetek el. Olykor teleportáló készüléket, vagy egy középkori ágyút kell igénybe vennünk egy lehetséges Birdie eléréséhez. Három világ megannyi pályáján kell végigküzdeni magunkat, és hidd el, egy idő után már keményen megizzaszt a játék! Ha ez nem lenne elég, a Store-ról ingyen letölthető még egy negyedik világ is. A WCG nagyon szórakoztató program kicsiknek-nagyoknak egyaránt. Én nem kukacoskodtam kiadni érte azt a pár forintot, ti se tegyétek!









Dungeon Defenders

Picachu

A játék már nem új, hiszen mint olyan, körülbelül egy évvel ezelőtt jelent meg okos telefonokra, de a kiadó úgy döntött, itt az ideje az asztali gépek meghódításának is. Ami, mint utóbb kiderült, nem is volt olyan rossz ötlet, hiszen azóta az eladási adatok már meghaladták az egymillió példányt is. Jaj, hisz milyen udvariatlan vagyok, nem is beszélek magáról a programról. Hölgyek és Urak, tisztelt nagyérdemű, engedjék meg bemutatni a Tower Defense elnevezésű műfaj legújabb tagját, a Dungeon Defenders-t. Etheria világát veszély fenyegeti, az aktuális főgonosz le akarja azt rombolni, de szerencsére a támadása kudarcba fullad, hiszen négy hős ezt megakadályozza. Igen ám, de nekik sajnos el kell hagyniuk az otthonukat, így tanítványaikra vár a feladat, hogy átvegyék a szerepüket, akiknek igen kevés idejük van a felkészülésre. Dióhéjban ennyi. A történet. De a kaland csak most kezdődik igazán.
Négy választható karakterünk van: a mágus, a lovag, az íjász, valamint a pap. Online adja meg a játék az igazi ízét, így mindenkinek ezt a módot ajánlom. Összedolgozni a többiekkel, hogy visszaverjük az ellenséges hullámokat, és közben megvédjük a kristályt – nem lesz nagyon egyszerű feladat. Lehetőségünk van védelmi tornyokat is felépíteni, amik velünk együtt fejleszthetőek, de ha a kristály megsemmisül, úgy nekünk is végünk, és kezdődhet a kaland elölről. Ennek a tudatában kezdj el vele játszani. A grafika szerintem egészen tetszetős, a kézzel rajzolt hatás sokat dob a hangulaton. Mindent összevetve nem rossz a játék, de nekem valahogyan mégsem hozta azt az élményt, amit vártam tőle. Talán a sok klisé a hibás, talán az, hogy túlságosan rá vagyok állva az FFXIII-2-re, nem tudom. Viszont ha kedveled a műfajt, tégy vele egy próbát.









Duke Nukem Forever – The Doctor Who Cloned Me DLC

PlayStation Network | XBOX LIVE arcade | Foxhound

Annak ellenére, hogy az egy évtizedes fejlesztési időt is meghaladó, hányatott sorsú Duke Nukem Forever finoman szólva sem nyerte el a kritikusok tetszését, a játékot a végleges állapotára kalapáló Gearbox Software az elmúlt év végén egy igen méretes, és egyben kifejezetten tartalmas kiegészítővel örvendeztette meg a Duke-rajongók – bízom benne – népes táborát. A valamivel több mint 3GB-os nagysággal rendelkező kiegészítő tartalom az alapjátékot toldja meg egy hozzávetőlegesen 4-5 órányi játékidőt biztosító egyszemélyes kampánymóddal, illetve a már meglévő kompetitív többjátékos módot bővíti négy darab térképpel. Tartalmilag a The Doctor Who Cloned Me teljesen új helyszíneken játszódik, és eddig nem ismert kalandokba keveri az izomkolosszus nőcsábászt. A sztori az 51-es körzetben veszi kezdetét, ahol is Duke magához térve szembesül a ténnyel, miszerint Dr. Proton ördögi kísérletének vált szerves részévé: a világuralomra éhes eszement tudós hősünket felhasználva klónhadsereget hozott létre! Duke ezt persze nem nézi jó szemmel, így a COD: Black Ops paródiájaként is felfogható szabadulási nyitányt követően elindul rendet tenni a nevadai bázison, majd a körülötte lévő sivatagban, és így tovább. A 14(!) fejezetre bontott történet során az alapjátékra is jellemző tartalmi felépítés és változatosság fedezhető fel, vagyis többféle, kellően változatos helyszínen megfordulva kell másvilágra küldeni Dr. Proton Duke-klónjait, a földet továbbra is támadó idegen szörnyeket, és az elfuserált Terminátor-utánzatokat. Visszaköszönnek a lövöldözős részeket megtörő logikai, és a fizika törvényeit felhasználó egyéb feladványok, illetve a különböző járműves szekvenciák is. Nem hiányozhat a DNF talán legnagyobb erőssége sem az anyagból, a humor, ami ezúttal is a mocskosabb irányzatot képviseli, ám akinek anno bejött ez a fajta stílus, az most sem fog csalódni. A kiegészítőtől a főjátékba beépülő mivolta miatt nem várható el, hogy bármiféle grafikus fejlődést mutasson fel, ezáltal talán meglepő lehet, de mégis érzékelhető némi javulás az alapjátékhoz képest. A DLC ugyan nem tartozik az olcsóbb kategóriájú extratartalmak közé, azonban összességében elmondható, hogy az árát maximálisan megéri, mivel önmagában ad annyi tartalmat és játékidőt, mint manapság egy rövidebb, akár lemezes formátumban megjelenő teljes áru stuff.









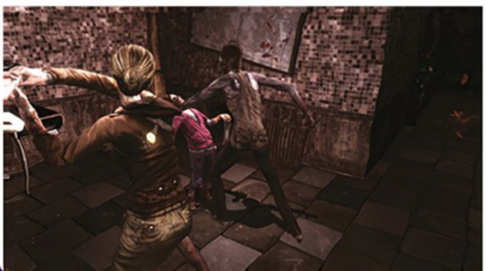
AMY

Böjtös Gábor

Igazán ütős, vérbeli horrorjátékot (amely rendelkezik a műfaj minden lényeges tulajdonságával) egyre nehezebb készíteni, elvégre az éppen aktuális tendencia olyan irányba mutat, amely a kőkemény akciót keveri az alapnak számító stílussal. Ám a VectorCell merész vállalkozásba kezdett, és miközben szembement a trenddel, olyan programot hozott össze, amely… Az AMY az elindítása után hatalmasat rúg a felhasználóba, aki pénzt költött ezen produktumra. A bevezetőben tapasztalt történések alatt a szereplők képkocka/öt másodperces intervallummal teszik a dolgukat, és még ha gond van a látásunkkal, akkor is szembetűnik, hogy komoly fps-problémákkal állunk szemben. Emellett az anyag nem mondható különösen szépnek sem, és még az irányítása is kissé esetleges. A vásárlók többsége (vagy a szerencsésebbek, akik csak a trialt szedték le) ekkor nyom rá automatikusan a Delete-re, a tesztelők pedig röhögve firkantják irományuk végére az egy és kettő pontokat, ám türelmetlenségük, előítéletük akár sajnálatos tévedésbe is kergetheti őket.

Az Amy nevű kislány, és az őt szöktető/rá vigyázó Lana története ugyanis egészen hangulatos kalandnak bizonyul. Valóban, technikailag nudli a játék, ám a vonatszerencsétlenség után megindulva, az első zombikkal összeakadva azt kell mondjam, magával ragadott a program. A felsoroltakon kívül még tele van hibákkal, ám mindezt feledtette velem, ahogy megindultam a sötétben, és a mellém szegődött, kissé túlsúlyos társam szövegeléseit hallgattam. A hatalmas csendben visszhangzó dumálgatás olyan szintre emelte a bennem növekvő feszültséget, hogy legszívesebben leütöttem volna, csak hallgasson már el. Mondhatni egyedül vagy, ki tudja, mi vár a következő sarkon, és ezúttal nem tudsz rambózni, nem vagy tele fegyverekkel, nem vagy izomkolosszus. Zombik, szörnyek, katonák az ellenfeleid, illetve a sötétség. Lopakodhatsz, harcolhatsz, gondolkodhatsz, zárakat nyithatsz, gyógyíthatod magad. Nagyjából ez vár rád, gyenge megvalósításban, ám korrekt hangulattal. Nem merem nyugodt szívvel ajánlani, de ha kedveled a műfajt, egy próbát megér a dolog.







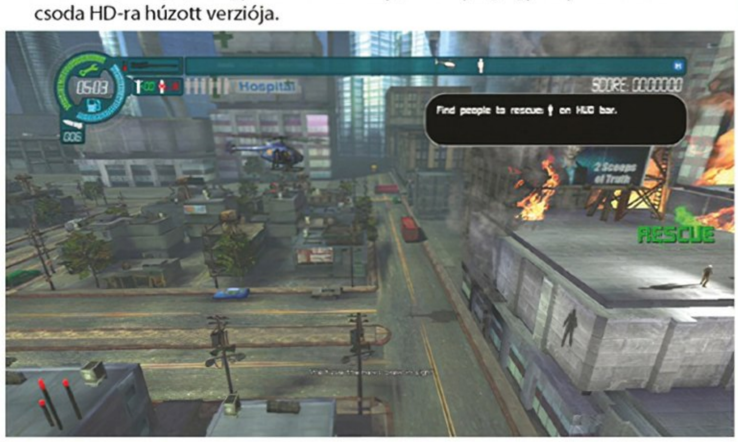


Choplifter HD

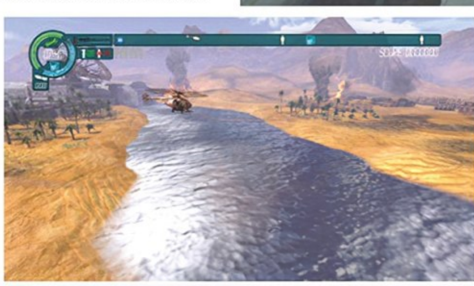
Böjtös Gábor

Te jó ég, micsoda klasszikus darab! Az eredeti Choplifter 1984-1985 környékétől a C64-es meghajtóm állandó vendége volt a Wizard of Wor mellett. Amennyiben valaki lemaradt volna ezen csodáról, lényegében arról volt szó, hogy egy kis helikopterrel kellett embereket menteni, miközben mindenki lövöldözött ránk. Nos, a Konami bábáskodása alatt most ezt a remekművet tupírozta fel az inXile (a szerintem általánosságban alulértékelt Hunted alkotói), hogy a jelen kornak megfelelve, és tartalmilag/külsőségeiben aktualizálódva ragadja el a letölthető tartalmak vásárlóinak szívét. A szisztéma maradt a régi, avagy helikoptereket (egyre több, egyre fejlettebb gép nyílik meg, ahogy haladunk előre a kampányban) vezetve kell embereket mentenünk, valamint szanaszét lőnünk az ellenséges egységeket (katonák, bunkerek, tankok, repülők stb.), miközben figyelünk az üzemanyagra (tankolni egy idő után kötelező) is. A játék rendszere nagyon egyszerű, és kifejezetten játékosbarát – tulajdonképpen a lényeg az oldalirányba való haladáson van, de közben forgathatjuk magát a gépet is, illetve emelkedhetünk és süllyedhetünk, amennyiben szükségünk van rá.

A Choplifter HD kifejezetten mutatós (bár nem szemkápráztató a külcsín, de összességében jól néz ki), irgalmatlanul hangulatos („játszatja magát"), és egy rakás bonusz tartalommal, poénnal is megtömték, ami azt jelenti, hogy nem az általános haderő az egyetlen ellenség, vannak még zombik is a játékban (nagyon szórakoztató, ahogy a baráti csapatokat kell védelmezni a hullámokban támadó élőhalottaktól), ráadásul 2010 legnagyobb platformer hőse (annyit elárulok, hogy kicsi, piros, és nagyon sokszor meghal) is szerepet kapott benne egy rövid kis cameo erejéig, amiért (meg úgy általánosságban a régi kedvenc felélesztéséért) piros pont jár az alkotóknak. Én kifejezetten ajánlom, ha jópofa lövöldözésre vágysz, de azt azért vedd figyelembe, hogy a koncepció egyszerű, mint a kő, elvégre, ahogy a neve is mutatja, ez tényleg egy majd' harminc éves csoda HD-ra húzott verziója.









Trine 2

Böjtös Gábor

Amennyiben van olyan cím, amelyet egy időben (amíg nem volt PS3-asom) irigyeltem a platform tulajdonosaitól, akkor az többek közt a letölthetős Trine, ami üde színfoltja a 2D-ben haladós fantasy játékok kategóriájának (nem mintha olyan sok anyag lenne ebben a műfajban). Azonban a Frozenbyte alkotói meghallgatták imáimat, és immáron (két évvel később, amikor tulajdonképpen már teljesen mindegyé vált a dolog, hiszen újra bezsákoltam egy PS-t is) multiplatform játékká varázsolták a nemrégiben megjelent második epizódot.
Képzelj el egy varázslatos, mesebeli fantasy-világot, amely színes és szagos, és egyszerűen jó ránézni. Nos, a Trine 2 helyszínei, kalandjai egy ilyen világba repítik el a játékost. Káprázatos grafikával került a porondra az anyag, ami egyszerűen elvarázsolja a felhasználót, mindezek mellett pedig rendkívül hangulatos, és tartalmas is. Lehetünk gondolkodó varázslóval, izomerős lovaggal, vagy akrobatikus tolvajjal, és az egész program megváltozik, más módon oldhatjuk meg a feladatokat, más lesz a hozzáállásunk, illetve ha nem a páncélos szereplőt választjuk, még az agyunkat is megmozgathatjuk egy kicsit.
Nem utolsó sorban két játékossal összeállva (de egy fővel is megtehetjük mindezt, csak akkor válogathatunk a hősök közt) tovább emelkedik a szórakozási faktor, elvégre hárman, multiban a legnagyobb móka a Trine 2 végigjátszása – segíteni a másikat, megnyitni az utat, feledtetni a másik gyengeségeit, és kihasználni az erősségeit.

Ehhez az egész kalandhoz, mint már mondottam, iszonyatosan eltalált, igazán minőségi és egyéni külső társul, ezért aztán a stílus kedvelőinek (tulajdonképpen vérbeli akció/platformerről van szó, 2D-s verzióban) már-már kötelezőnek mondható a megvétele, sőt azok is tegyenek vele egy próbát, akik amúgy nem a műfaj rajongói. A Trine 2 ugyanis tipikusan olyan anyag, amely az eszünkbe juttatja, miért is ezt a hobbit választottuk magunknak, avagy miért gondoljuk úgy még 20/30/40+ éves fejjel is, hogy a videojátékok világa nagyszerű dolog.









Gears of War 3

Raam's Shadow és Fenix Rising DLC-k

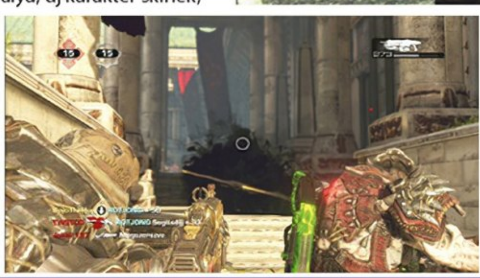
Böjtös Gábor

Bár az Epic által összerakott és levezényelt Gears of War 3, avagy a system seller trilógia befejező darabja sokak számára kisebb csalódást okozott (történeti szempontokból, illetve a végső csatát illetően), azért amellett nem mehetünk el szó nélkül, hogy még így is a tavalyi év egyik legnagyobb dobásának bizonyult, már ha az Only on Xbox-felhozatalt vesszük. Ennek köszönhetően, és az eladási adatokat ismerve egyértelmű volt, hogy sem a fejlesztő, sem a kiadó nem hagyja további kalandok nélkül a vásárlókat, illetve a rajongókat, ezért aztán az sem meglepő, hogy kevesebb, mint fél évvel a megjelenés után már két DLC birtokosai is lehetünk, amennyiben szomjazunk a játékkal kapcsolatos újdonságokra és kiegészítőkre.

Az első DLC a Raam's Shadow címre hallgat, mely új helyszínekre, új időpontba (ami nem teljesen igaz, hiszen ez egy visszatérés az első részhez, illetve annak történései elé) repít minket, méghozzá üdvözölendő módon nem a többjátékos módba, hanem a kampányba építve. A korábban nem látott főhős kifejezetten marcona alak, talán még megszokott alfahímünkhöz képest is tökösebb, ráadásul a vele abszolválható, több órát biztosító bonusz fejezet is azt hozza, amit a sorozattól elvárunk. Sáskák, adrenalin, tesztoszteron, rengeteg ólom, pusztuló és megszállás alatt lévő világ (ráadásként pár karakter skinnel). Ajánlott darab a sztoriért is rajongó, a harmadik epizód lemezét birtokló játékosoknak.
A Fenix Rising egészen más tészta, amely színtisztán a multira épít, avagy a többjátékos módok szerelmeseinek igényeit elégíti ki: öt új pálya, új karakter skinek, és a fejlődési rendszer minimális megváltoztatása.
Mint az a felsorolásból látszódik, ez a tartalom más rétegnek szól – ténylegesen azokhoz, akik idejük nagy részét a netes csatákban töltik, ám nekik kifejezetten megéri a DLC, elvégre öt pálya a következő plusz tartalom megjelenéséig tökéletes kikapcsolódást biztosít.
Én inkább az előbbit választanám, de mindenki ízlése szerint dönthet, a minőség mindenképpen magas színvonalat képvisel.









Foe – Bad Dream Hotline

(Mercury)

Tavaly ilyentájt az Emma's Imagination néven alkotó hamvas lányka bemutatásával kezdtük az évet ezen rovat hasábjain, így gondoltam, poén lenne idén megkeresni a tökéletes ellenpárját, ami úgy érzem, sikerült is. Foe (alias Clark Hannah) ugyanis maximum akkor állhatna távolabb az álmodozós folk-poptól, ha egy metálbanda élén galambok fejét harapná le a színpadon (Ozzy rulz!).A mindössze 21 éves csaj 2011 tavaszán tűnt fel a beszédes nevű Hot New Trash nevű EP-vel, ami a kiadó jellemzése szerint„bűzlik a vizelettől, szextől, haláltól, és Coca-Colától". Ömm... igen. Szóval a kérdéses kollekció egyik tagja a Tyrant Song még Shirley Manson (a Garbage nagyasszonya) figyelmét is felkeltette, aki a dalnak adott egy újabb löketet azzal, hogy belinkelte a Facebook oldalára. A dolog mondjuk nem annyira sokkoló, mivel Hannah munkáiban erőteljesen érezhető a művésznő hatása, és a programozott alapokon úszó kemény gitárriffekben sem nehéz felismerni az első két Garbage album hatását. A Bad Dream Hotline azonban sokkal sokrétűbb annál, mint hogy be lehessen kategorizálni egyetlen stílusba, és onnantól kezdve, hogy a Ballad for the Brainkeepers-szel elindul a korong, az énekesnő (láthatóan sötét képzetek által uralt) elméjében száguldó gondolatok sebességével ugrálunk a műfajok között, belenyalva mindenbe, ami izgalmas. Az erős Grunge-hatás szinte minden dalban tetten érhető (gondolom, nem véletlen, hogy a csaj eléggé komálja a Nirvanát), de post-punk, trash, dance-hatások is megfigyelhetők a produkcióban. Emellett Hannah szerencsére végig humoránál van, a már a címével is Christina Aguilerának odaszóló Genie in a Coke Can című dal refrénjében„marketingre elköltött milliókról" énekel, a Tyrant Songban pedig saját helyzetére reflektálva pimaszul megkérdezi:„Készen állsz a következő nagy dobásra"? A korong azonban nem csak pörgésből áll, hisz a Cold Hard Rock című aktuális szingli olyan közel merészkedik a rádióbarátsághoz, hogy nem lepődnék meg, ha hamarosan feltűnne a Petőfi hullámain, a Handsome Stranger Called Death pedig egy kísérteties effektekkel megtűzdelt középtempós, fülledten erotikus darab. Ha Robert Rodriguez most forgatná újra az Alkonyattól pirkadatigot, nem vitás, hogy ez a szám kerülne Salma Hayek kígyótáncoltatós jelenete alá.



Ugyan a Bad Dream Hotline sajnos tartalmaz egy ígéretesen induló, de féltávon kifulladó dalötletet (Jailhouse), de részleteiben van olyan erős, hogy már az év legelején meglepően magasra tegye a lécet az elkövetkezendő hónapokban érkező debütlemezek számára.

Foe – Bad Dream Hotline
(Mercury)

Conan, a barbár

(Conan the Barbarian)

„A retrót nem látni, érezni kell" – írta napjaink egyik nagy fórumos gondolkodója, és az üzenete úgy látszik, egészen Hollywoodig jutott, ugyanis tavaly meglepően magas számban tűntek fel a vállaltan nosztalgikus hangvételt megütő címek a moziban. A most következő alkotások azonban még az átlagnál is „retróbbak", hisz olyan tökéletesen emulálják a választott korszakot, hogy némi kópiaroncsolás után akár azt is hihetnénk, hogy két-három évtizeddel ezelőtt készültek.
A múltba révedést a Conan a barbár vezeti, mely valószínűleg már a címével is kellemes emlékeket ébreszt mindenkiben, aki a nyolcvanas években volt gyerek (vagy bohó felnőtt). A film nem csak a kősziklaarcú Arnold Schwarzeneggerből csinált ikont, de a fantasy zsáner mozis elterjedését is elősegítette. Annak ellenére, hogy a történet meglehetősen butácska volt, a cucc igazi kőkemény klasszikussá vált, ezért tulajdonképpen érthető, hogy a Feláldozhatóak sikerét látva a stúdiófejesek gyorsan kipottyantottak mindenki kedvenc barbárjának kalandjaiból is egy 2.0-s verziót. A multiplex-generáció igényeit szem előtt tartva első lépésben kiszórtak mindent az eredeti sztoriból, az új idők szelének legyintése pedig már akkor nyilvánvalóvá válik, amikor közeliben szúrnak hasba egy terhes nőt. A kard kellemetlenebbik felén Conan anyja helyezkedik el, és amikor látszik, hogy szegénynek már nincs sok hátra, az aggódó apa spontán császármetszést hajt végre az utolsókat rúgó asszonyon, hogy megmentse a kiskölköt... mindezt az első öt percben. A dolgok innentől fogva csak súlyosabbak leszek, és miután a gyerek tragikus körülmények között elveszti másik szülőjét is, szörnyű bosszút esküszik. Felcseperedve olyan erős lesz, hogy a pofonjai nyomán vérszökőkutak buknak ki opponensei összes testnyílásából. Eleinte egyébként meglehetősen mókás látványt nyújt, ahogy verekedés közben a felek láthatóan több liter vért vesztenek, de hát ez egy olyan film, ahol nincs helye a finomkodásnak, és a kötelezően bongyorhajú főszereplő izmainál már csak macsó beszólásai keményebbek. Méltó ellenfele a harcban egy felesége elvesztésébe beleőrülő varázsló, és annak lánya, aki középkori Lady Gagaként igyekszik jelenetről jelenetre idiótább kinézni (Rose McGowan valószínűleg élete legrosszabb alakítását nyújtja a két tonna smink alatt). Ők ketten amúgy majdnem vérfertőznek, de aztán mégsem, de még így is jobban izzik köztük a levegő, mint Conan és sápatag kedvese között. Az akciók ellenben dögösek: igazi oldszkúl élvezet végignézni a kardpárbajokat és bunyókat, a CGI viszont elég bénácska, és a szakadékban zajló végső küzdelem is eléggé röhejkategóriás. De mivel a cucc nem vállal többet, mint amenynyit végül teljesíteni tud, egy unalmas hétvége feldobására még így is vállalható alternatíva lehet, ha az elvárásaidat hajlandó vagy a padló szintjéig levinni.





Conan, a barbár (Conan the Barbarian) **Műfaj:** Kaland/Fantasy/Akció **Rendező:** Marcus Nispel **Szereplők:** Jason Momoa, Rachel Nichols, Rose McGowan **Blu-ray forgalmazó:** Select Video

Super 8

(Super 8)

A fantasy mellett az évtizedváltás másik nagy vesztese az ifjúsági film volt, mely némi kényelmetlen feszengés után úgy döntött, hogy mivel a célközönsége lelécelt, ezért alkalmazkodik a korhoz, és két irányba szakadt: nézhetetlenül bugyuta gyerekfilmekre, valamint fű alatt sikeresen beette magát a blockbusterek szívébe, ezzel elérve, hogy a nagy költségvetésű alkotások zömének szereplői úgy viselkedjenek, mintha éppen egy hittan óráról léptek volna ki (pl: Transformers). A 2011-es nyári szezon butaságoktól harsogó blockbusterei között (pl.: Transformers) ezért is okozta talán a legkellemesebb meglepetést a Super 8, ami ugyan nem egy sikeres franchise része, és a néző szórakoztatásának kulcsát sem az epilepsziát előidéző CGI-effektek halmozásában látja, csupán el akar mesélni egy bájosan oldszkúl történetet Spielberg klasszikusainak stílusában. A Lost-sorozattal a totális semmit hat évadon keresztül dagasztó J.J. Abrams 1979-ben játszódó alkotásának már a karaktergárdáján (a mindig tettre kész főhős mellett ott van a dagi, a félénk fiú, és a kicsit őrült petárdás srác) végignézve világossá válik, hogy valószínűleg az Állj mellém! jelenthette az alapot a forgatókönyvhöz, bemixelve kis önreflexióval, és egy nagy dózis sci-fivel. A történetnek emellett van egy drámai vonulata is, Joe ugyanis rögtön a film elején elveszti édesanyját, és hogy a szomorú esetről elterelje gondolatait, minden figyelmét egy barátaival közösen forgatott amatőr horrorfilmre összpontosítja. Amikor azonban az Alice nevű rejtélyes szomszéd lány közreműködésével éppen egy búcsújelenetet vesznek fel, előre nem tervezett speciális effektusként berongyol a képbe egy kisikló vonat, másnap pedig a baleset helyszínét ellepi a katonaság, és hirtelen titokzatos események kezdik fenyegetni az álmos kisváros nyugalmát...



Abrams a horrorokból ellesett módon okosan visszatartja a fontos információkat, így a veszélyforrást a játékidő végéig nem is látjuk, de szerencsére alkotása az akción kívül is bőven kínál érdekességet. Joe és Alice kapcsolata, és a lány könnyzacskókat megtépázó vallomása ugyanis a maga módján legalább olyan izgalmas, mint a csúcspontot jelentő rabszállító autós üldözés, amikor pedig a kizárólag amatőr gyerekekből álló szereplőgárda önfeledten énekelni kezdi a Knack My Sharona című slágerét, az messzebb jut karakterábrázolás terén, mint sok „komoly" film. A Super 8 egyetlen negatívumát az jelenti, hogy Abrams a menekülős/sikítozós akció mellett láthatóan el akarta készíteni a saját E.T.-jét is, de a két rész közti átmenet sajnos nem elég sima, ám ez a döccenés ne tántorítson el senkit a cucc megtekintésétől. Bátran ültesd le hát magad mellé a testvéred/gyereked és most, hogy megvan az alibid, elégedett sóhajtással merülj el a Harry Potter-birodalmon innen elterülő legszórakoztatóbb családi filmben.



Super 8 (Super 8)
Műfaj: Családi/Ifjúsági/Sci-fi/Akció/Dráma
Rendező: J.J. Abrams
Szereplők: Joel Courtney, Elle Fanning, Kyle Chandler
Blu-ray forgalmazó: Paramount

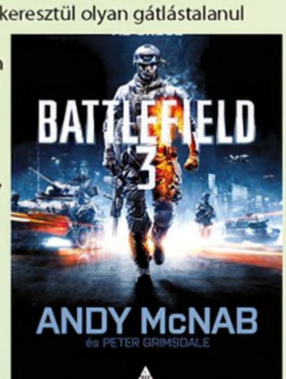
Andy McNab és Peter Grimsdale – Battlefield 3: Az orosz

(Fumax)

A Battlefield 3-könyv kézbevételét követő pár percben rögtön három kérdés is az eszembe jutott: ezek közül az első és legfontosabb az, hogy egy olyan videojáték világát, ami a sztorit csak ürügyként használja ahhoz, hogy a dobozra lehessen írni az intenzív sztori-módot, miért kell egy regénnyel tovább bővíteni? Aki végigszenvedte a single kampányt, tisztában van vele, hogy a BF3 ezen a téren gyalázatosan rossz teljesítményt nyújt: klisés, értelmetlen, rosszabb esetekben a röhejig túlpörgetett események váltják egymást a végjátékig, vontatott stílusban és kritikán aluli szinkronnal tálalva. Emellett nem világos, hogy ha valakinek „több mint 30 millió könyve kelt el világszerte", akkor mit keres egy másik név is (Peter Grimsdale) a borítón. Ő hordta a kávét Andynek? Vagy fordítva? És miért néz ki úgy a mellékelt képen Andy McNab, akár George Clooney árnyéka? Csupa izgalmas kérdés, de választ sajnos egyikre sem kaptam Az orosz olvasása közben. A játékban átéltek előzményét bemutatni hivatott könyvben az interaktív verzióhoz hasonlóan több nézőpontból is végigkövethetjük az eseményeket, egészen pontosan kettőből: Dimitrij „Gyima" Majakovszkijt jól bezsarolják, hogy vállaljon el egy öngyilkos küldetést, közben pedig Henry „Black" Blackburn (ilyet nekünk is kéne: Böjtös „Exterminátor" Gábor, Szollár „eszgé" Gergely... nem is hangzanak rosszul) őrmesternek Iránban kéne felszámolni a helyi ellenállás vezetőjét, de a dolgok persze nem úgy alakulnak, ahogy azt korábban eltervezték. A regénynek sajnos már az első oldalakon sike-rült felidegesítenie az olyan művi leírásokkal, mint „Az ablaknál egy légy próbált reménytelenül, ám annál zajosabban megszabadulni a ragadós légypapírban rá váró lassú haláltól." Aztán amikor a 143. oldalon elhangzik egy ilyen párbeszéd:

„- És jön még kutyára kamion.

- Black őrmesterre mindenesetre még nem jött" akkor ezzel párhuzamosan végleg feladtam a reményt, és az olvasást. Kínomban felmentem Andy McNab hivatalos weboldalára, és hirtelen rádöbbentem, hogy rosszul közelítettem meg a témát. Az oldalon ugyanis külön részleg van a zsenge korú olvasóknak szánt irományoknak, melyekben az adrenalinra éhes, 17 éves fiatalok lesznek részesei a titkos katonai akcióknak, és az ajánlók elolvasása után leesett, hogy bizony Az orosz (akárcsak maga a BF3...) is ezen korosztály számára jelent majd igazi élményt. Valószínűleg őket az sem fogja zavarni, hogy a kötet végén McNab két oldalon keresztül olyan gátlástalanul promotálja a játékot, mely olvastán minden PR-osnak könnybe lábadna a szeme. Ha tehát nem vagy tagja a fenti rétegnek, vagy nem rajongsz feltétel nélkül a háborús cuccokért, akkor saját érdekedben kerüld el a lehető legmesszebbre ezt a könyvet.



Andy McNab és Peter Grimsdale – Battlefield 3: Az orosz
(Fumax)

Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén

Élsportolók, kissé már tompa pengével

A sportjátékok már a kezdetektől fogva kiemelten fontos szerepet kaptak a videojátékok történelmében, ami annak tükrében mindenképpen érdekes tény, hogy maga a zsáner egy igen erősen megosztó témakör a hobbin belül. Konkrét tapasztalatok mutatják, hogy míg egy ugrabugra ügyességi platformjátékkal, vagy egy lövöldözős cuccal tulajdonképpen bárki elszórakozhat ideig-óráig – még olyanok is, akik nem kifejezetten ezen stílusok rajongói, sőt talán nem is „igazi" gémerek –, addig a sportszimulációk nagyon markánsan megosztják a közönséget, sőt a világ különböző régióinak játékos társadalmai is nagyon eltérő módon állnak a sportjátékok fajtáihoz. Ha körülnézel a playerek között, és kérdezősködsz kicsit a témában, azt fogod látni, hogy sokan, akik már évek, sőt hosszú évek óta játszanak, kis költői túlzással „soha" nem is érintettek még sportjátékot, annyira idegen tőlük a kategória. Mások viszont gyakran nem is hajlandók mást rakni a gépükbe, csak és kizárólag egy adott sportjátékot, illetve annak legfrissebb epizódját. E kettősség viszont korántsem jelenti azt, hogy a sportjátékok nem sikeresek; sőt pont ellenkezőleg! Nyilvánvaló, hogy nem sok sportágnak sikerült megvetnie a lábát a virtuális játékvilágban, de az országok szoftvereladási toplistáira mégis minden esetben felkúsznak bizonyos sportcímek: elég csak minden idők egyik legkelendőbb gaming franchise-jára, a focis FIFA-ra gondolni. Virtuális sportszimulációk: lehet őket imádni, vagy teljesen kizárni az életedből – arany középút ebben a zsánerben a fogyasztók oldaláról úgy tűnik, nem igazán van.

Mostanság, 2012. magasságában a piacon levő sportjátékok döntő többségükben az élethűségről szólnak, bár az is igaz, hogy ezt az „élethűségi tényezőt" leginkább – elsősorban – a grafikai megjelenítés oldaláról nézzük, maga az életszerű cselekvés tényleges lemodellezése bár fontos, de másodlagos. Egy fociban legyen maximálisan élethű a játékosok mozgása, a bokszban pedig az a trendi, ha a harcosok minden egyes izzadtságcsepp-je önálló mozgásgörbe alapján placcsan szét a ring padlóján. Persze felesleges lenne cáfolni a tényt, hogy léteznek kiválóan és nyögvenyelősen szimulálható sportágak. A futballal, tenisszel és hokival könnyebb, a kerékpározással, úszással és atlétikával viszont nehezebb dolguk van a fejlesztőknek. Mondjuk az is igaz, hogy a mozgásérzékelős kontrollerek megjelenésével a helyzet némileg változott, de még most is sok olyan sport van, melynek esszenciáját, ha az „élethűséget", a végzett tevékenységet nézzük, nem könnyű, vagy egyenesen lehetetlen visszaadni.

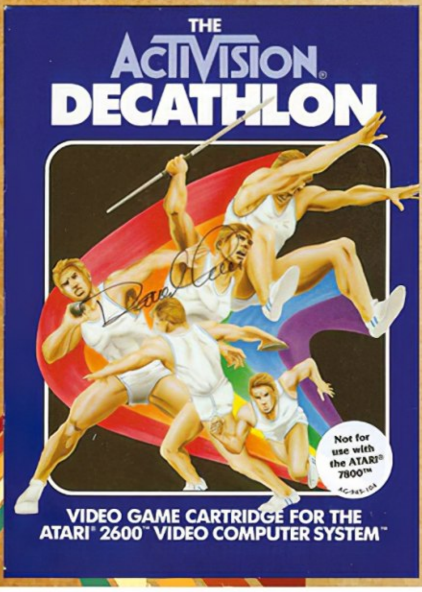
Igen ám, de ha a videojátékok történetének hőskorára tekintünk – arra a retro időszakra, amikor a képernyőn megjelenő grafikának még a legcsekélyebb esélye sem volt arra, hogy valóban olyan élethű legyen, mint manapság –, azt látjuk, hogy a sportjátékok nagyon feltűnő mértékben voltak jelen a piacon. Sőt talán az sem túlzás, hogy sokkal több és többféle ilyen game volt hozzáférhető, mint manapság. Akkor hol itt a titok? Hogy lehet, hogy kvázi harminc évvel ezelőtt egy őskonzol sikerre tudta vinni azt a játékkategóriát, azokat a szimulált sportokat is, amiknek mára talán hírmondójuk sem maradt?

A válasz a titokra valahol egy olyan összetevőben keresendő, ami fura mód egyre gyakrabban hiányzik a modern szoftverekből. Ez a játékélmény. Ez egy olyan fontos elem, aminek talán az oldschool sportjátékok esetében nincs is igazán köze a valósághoz, a legkevésbé sem élethű, de… de valahogy mégis tudott működni.

A Konzol Magazin retro rovatának főszereplői ezúttal igazi pixelmérföldkövek: az 1978-ban debütált, Magyarországon a '80-as évek elején elterjedtnek számító Atari 2600 néhány érdekes sportjátéka.

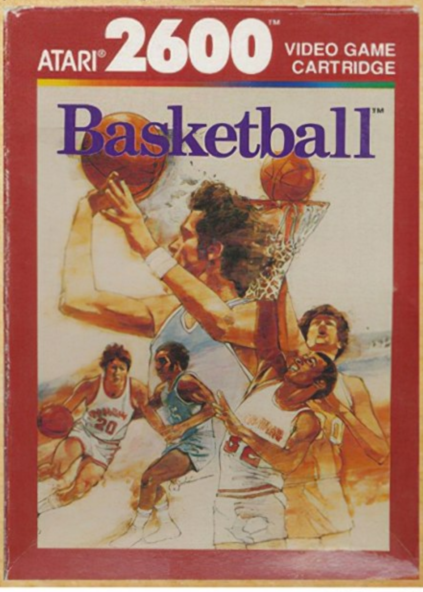
The Activision Decathlon (1983)

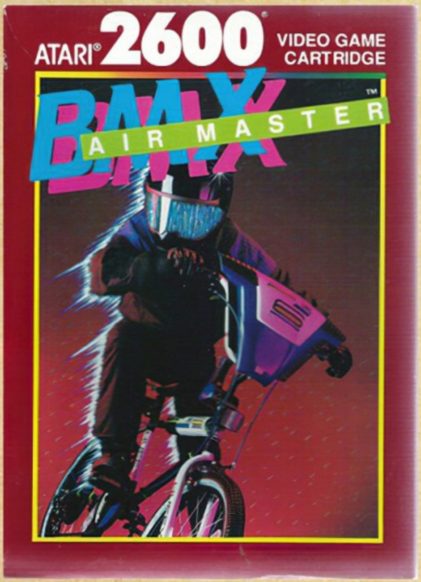
Mostanság már zseblámpával is nehezen találsz atlétikával foglalkozó sportjátékot a piacon: a nyolcvanas években azonban nem csak a játéktermekben, de az ataris otthonokban is hódított a téma. A Decathlon igazi családi partijátékként vonult be a történelembe (remekül „szimulálva" ezzel a sportversenyek felfokozott hangulatát), ami egyedül nyüstölve inkább fárasztó, mint felemelő élményt nyújtott, ellenben négy játékossal azonnal egy zajos sportarénában érezhetted magad. Összesen tízféle sportág kapott benne helyet: a különböző távú futószámok mellett magasugrás, diszkoszvetés, rúdugrás, és gerelyhajítás is. Minden sport a joystick jobbra-balra való vad rángatásával (sebesség fokozása), majd a tűzgomb jól időzített lenyomásával abszolválható, a

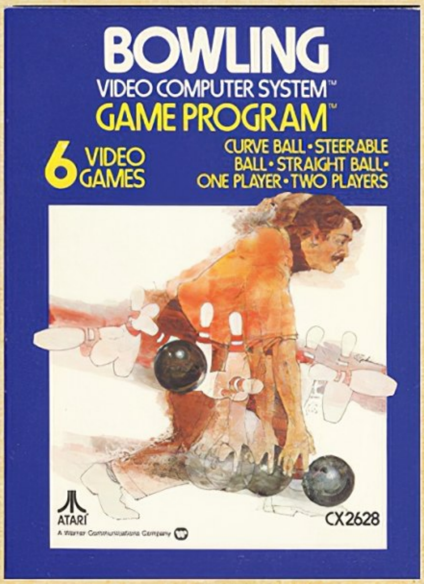


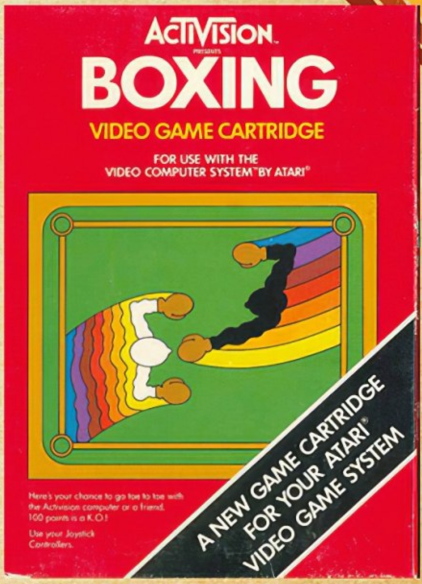




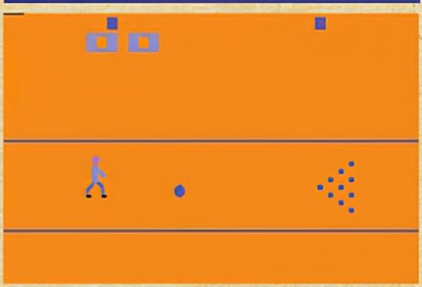






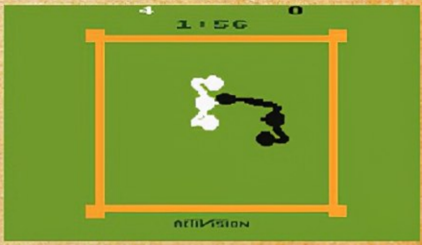












program pedig az idő- és táveredmények pontokra konvertálásával számolja ki a versenyzők végső eredményét.

Basketball (1978)

A mai szemmel már igencsak komikus grafikájú kosárjáték a maga „kockalabdájával" és szobormerev játékosaival talán félelmetes ostobaságnak tűnhet, azonban hidd el, a pár bites kis programkód jópofa játékélményt adott. Az egy-egy elleni szabad kosarazás közben olyan vicces trükköket vetettek be a playerek, mint az önmaguknak való passzolás, vagy a cikkcakkban cselezés. A lehetőségek tárháza, és a szabálykezelés is erősen szegényes, azonban egy sikeres szerelésnek pont ugyanannyira lehet örülni a játékban, mint manapság egy fotorealisztikus zsákolásnak egy HD-konzoljátékban.

BMX Air Master (1989)

Ez a „modern térhatású" '89-es bicajos játék nem csak kellemes grafikájával, de egyediségével és tartalmával is kitűnt a különböző, jobban-rosszabbul megvalósított sportjátékok közül. Az 1-2 player által zúzható cuccban félcsőben, negyedcsőben, és rámpáról ugorva bizonyíthattad BMX-es tudásod. A sikeres szereplés záloga a megfelelően kezelt joystick, mellyel el kell érni a kívánt sebességet, majd elrugaszkodás után – pl. a félcső pereméről – a levegőben újabb irányok beadásával igen sokféle trükköt produkálhatsz. A három pálya, és a különféle játékmódok elég korrekt szavatosságot biztosítanak, a trükközéssel elérhető minél magasabb pontszám hajszolása pedig hamisítatlan játéktermi élmény.

Bowling (1979)

A bowling tulajdonképpen egy eléggé problémamentesen szimulálható sport, még limitált körülmények között is, amire kiváló példa ez az ősrégi Atari game.
A tökéletesen funkcionális megjelenítés mellett szólnom kell a háromféle irányítási metódusról is, melyben a sima „egyenes" gurítás mellett helyet kapott a csavarás, és a kissé bizarr, gurítás utáni golyókontroll is.
A valódi nehézséget a néha megtörténő „véletlenszerűségi" faktor adja, melynek érdekes bábuvariációk (villák) lehetnek az eredményei.

Boxing (1980)

Ebben az egyszerű, felülnézetes megjelenítést használó stuffban igazi „rasszista" küzdelem folyik a két perces menetekben, köszönhetően a jól megkülönböztethető fekete és fehér bokszolóknak.

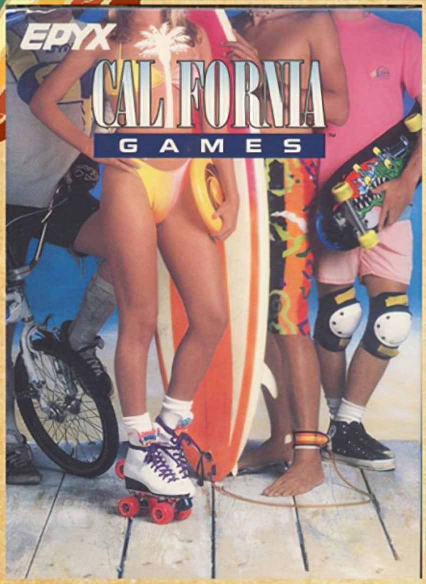
Kétjátékos módban az igazi móka, még úgy is, hogy a szimuláció kimerül a tűzgomb nyomogatásában, meg némi óvatos ide-oda tipegésben.
Vicces, hogy sokan a „gongkivárásos" taktikát bevetve szúrtak be egyet-egyet, majd menekültek el az őrülten luftozó ellenfél elől.

California Games (1987)

Az Atari 2600 késői, minőségi játékai közé tartozik ez a kifejezetten ismert és közkedvelt cucc, mely a napfényes Kaliforniába repíti az „extrém sportok" kedvelőit. A négy rendelkezésre álló sportágat (dekázás rongylabdával, gördeszkázás félcsőben, BMX, valamint hullámszörf) 1-8 player tolhatja. Személyes mega-kedvencem sokáig a szörf volt, ahol a hullám tetejéről a megfelelő szögben elugorva lehetett egyet tekerni a deszkán, majd ugyanabban a szögben újra vizet érni. A dekázás szintén jópofa és szépen variálható, de a deszkázás már például a nehezebb feladatok közé tartozik.

Football (1978)

Bár ebből a programból négy példány is van gyűjteményemben, sajnos nem vagyok eléggé amerikai ahhoz, hogy bármikor is érdemben játszani tudtam volna vele. Nyilván nem európai, hanem amerikai fociról van szó, ahol a bukósisakos játékosokat bumfordi „dobozrobotok" testesítik meg.
A függőlegesen mozgó játéktéren a player az irányító posztját tölti be, akivel a labdát birtokolva futhat, vagy passzolhat. Kisebb érdekesség, hogy a program egy vonallal mutatja az elérendő távot – ezt az extrát ma



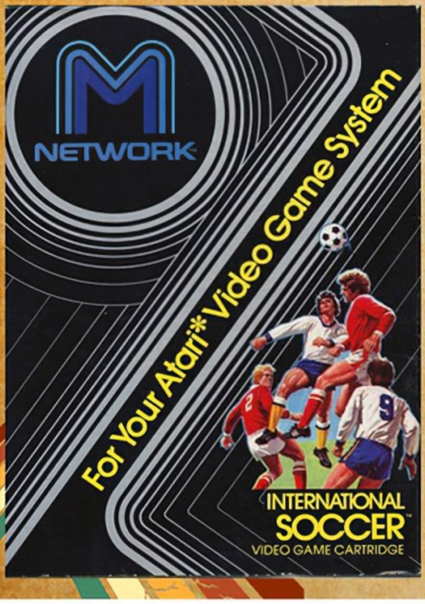


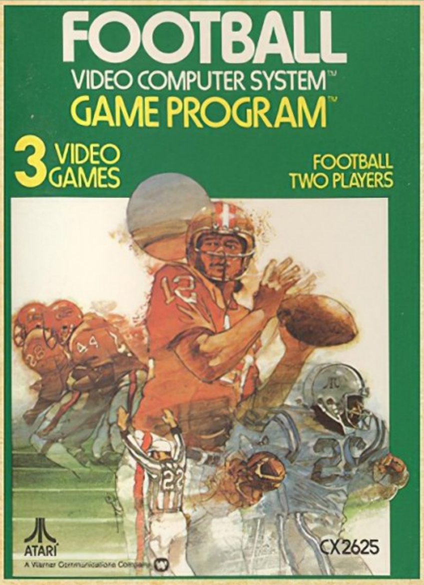
már minden amerikai foci közvetítésben alkalmazzák, akkoriban viszont ennek még nyoma sem volt a tévében!

Home Run (1978)

Bár a '78-as Home Run a közkedvelt amerikai sportot, a baseballt szimulálja, sosem volt az Atari 2600 közkedvelt játéka, még az Államokban sem. Ennek oka, hogy a sportág bizonyos szabályai-történései teljesen hiányoznak belőle, ami miatt egy cseppet „értelmetlen" is az egész. A külső bázisokon álló játékosok között nincs passzolás, és a









hazaütés is automatikus. Állítólag az eldobás jópofa, variálható, de így ez a game egyetlen értékelhető eleme.

Ice Hockey (1981)

A '81-es jégkorong sokak szerint az Atari 2600 egyik legjobb sportjátéka – én meg hülye fejjel, egy hirtelen felindulás közepette elcseréltem a Pitfallra a saját példányom. A jégen 2 vs. 2 a felállás, a móka legjavát pedig a pontos passzok (a joy megfelelő szögben tartásával), és a palánkról továbbított korongkezelés adja. Nem véletlen, hogy az Ice Hockey ennyire eteti magát, és hogy anynyira imádták a gémerek: őse tulajdonképpen minden sportjátékok nagyapja, az Atari Pong, a faltenisz, ez pedig egy továbbfejlesztett változat.

International Soccer (1982)

Ez a football sajnos sosem volt meg a gyűjteményemben, csak gyűjtőhaverlátogatás alkalmából találkoztam vele. A game tulképp' a mai FIFA-k és PES-ek őse, hisz már ugyanazt a szisztémát alkalmazza, mint a modern focijátékok. Élvezetéhez – szerintem – valóban kedvelni kell a focit, ugyanis futni azt kell benne, méghozzá durvasokat. A meccs végére nem csak a kezed fárad el, de a szemed is.

Racquetball (1981)

A játék egy squash-szimuláció, melyben a playereknek az eredeti szabályok szerint kell egymás után a falra küldeni, majd pattanás után visszaütni a labdát. Egyszerű, szórakoztató sport, bár hallottam, hogy sokakat borzalmasan idegesített a laszti többszörös árnyéka. Szerintem annyira nem vészes, de oda kell figyelni.

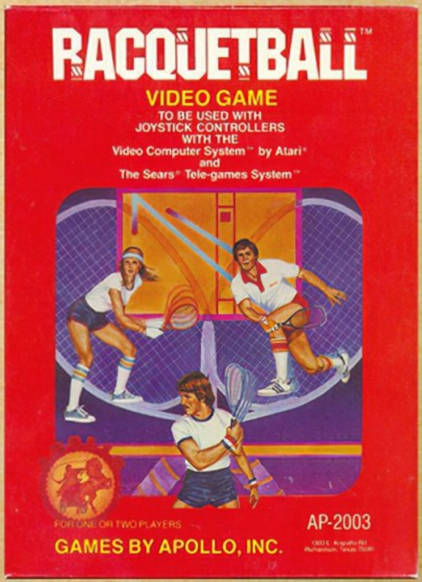




Realsports Tennis (1983)

Teniszt virtuálisan szimulálni már az Atari 2600 idejében is megfelelően tudtak, és ahogy a Nintendo Wii mozgásérzékelős tenisze, ez a game sem lett kevésbé szórakoztató attól, hogy kissé… kezdetleges. Cseppet vicces persze, hogy itt a teniszezés leginkább csak röptézésből áll, de a karok rángatása közben talán pont elég a labda elérésére koncentrálni, nem pedig arra, hogy fonákot vagy tenyerest akarsz-e ütni.

Mint látjátok, a sportjátékok már harminc évvel ezelőtt is aktív szereplői voltak a videojátékok világának. Ezen motyók screenshotjait látva biztos mosolyra húzódik a szátok – de higgyétek el, a szoftverek már akkor is ugyanattól voltak igazán jók, amitől manapság: attól, hogy nyüstölésük önfeledt örömöt okozott a gémereknek!



Martin









T-Mobile H 3G 11:38
Konzol magazin
m.facebook.com/?_rd...
Google
Üzenőfal
Információ
Fényképek
Konzol magazin
Magazin
1.436 like this
Állapot frissítése
Fénykép
Összes · Konzol magazin
Konzol magazin
Immár harmadik alkalommal kerül megrendezésre az Országos Kecskeméti Tekken Verseny, azaz a III. OKTV, amely az előző évben is nagy sikert aratott.



KONZOL
magazin
799 Ft

Isten hozott mindenkit az új évben (de régen nem találkoztunk)! Szerkesztőségünk többnyire kipihente a fáradalmakat, még játékos megjelenések is voltak az utóbbi egy hétben, így aztán újra veletek lehetünk. Közben elmúltak az ünnepek, a tél is megérkezett (van hó, meg mínuszok), én megvilágosodtam (a Dark Souls még hibái ellenére is a világ legjobb játéka, és végérvényesen elrabolta a lelkem), Krisz meg annyira nyúzott (konkrétan azt mondta, hogy „cefetül nyúzott") és erőtlen, hogy alig hallottam felőle, de azért a Konzoltációba szerencsére benézett. Lássuk is, miket írtatok… BG

Hello konzolosok!

(Hello Konzol Magazint olvasók! BG)

Az első levelemben a karácsonyi ajándékaimat és pár kérdést gondoltam, hogy megosztok veletek. A Jézuska :) nagyon bőkezű volt mivel hozott nekem: Skyrimet, Killzone3, Gran Turismo 5-öt, Ac Revalations, Guitar Hero 6, pár könyvet parfümöt ruhát. *(Na ez érdekes párosítás. K)* Egyébként ti miket kaptatok? *(Én személy szerint virgácsot, mert sokat rosszalkodtam, de megérte… K)* ***(Az jó kis eresztés. Én fémdobozos Battlefield 3-at kaptam, meg ruhát, édességet, a szokásos apróságokat. BG)*** És még az lenne a kérdésem, hogy valamelyikőtök játszik az mw3 multijával Ps3-on mert szívesen játszanék valamelyikőtökkel. Ügyis meg van már a 2. Prestigém (nem tom ezt hogy kell írni). ***(Leszoktam az online harcokról, most az online invade a menő, meg a fekete fantomként molesztálás/ritka fegyverek kidobálása, illetve mások átsegítése a pályákon. Nem tudok lejönni a szerről. BG)*** Egyébként nyáron egyik legjobb pillanatom volt mikor a Tesco-ban az újságárusnál megláttam a konzolt, még sose hallottam rólatok de rögtön kiszúrtam a F.E.A.R. 3-as kezdőlapot. *(És fogadjunk, be is rittyentettél. K)* Röviden ennyi lenne, még szeretnék Boldog Újévet kívánni minden konzol olvasónak, tesztelőnek. ***(Így utólag is köszönjük, és viszont kívánjuk mindenkinek! BG)***
Konzol legyen veletek!

Balázs

Hello Konzol Team!

A kiindulási pontom a mai gamek grafikája, a gépek,meg a figurák amiket fanoknak kiadnak ÉS persze a (szerintem) ps 2-es és egyéb platformokon máig megjelenő sorozat a Kingdom Hearts! *(Ebből a mondatból nem hiányzik véletlen egy „legjobb" jelző a sorozat előtt?? Amúgy a KH bennem is kellemes emlékeket ébreszt a PS2-es érából. K)* A KH-val kezdem: (lenne néhány kérdésem) ***(Remek, azt sem tudom, eszik-e vagy isszák… nem az én műfajom. BG)*** Európában megjelent-e a RE:COM? Mert ahány oldalt néztem min1-ik mást állít. ***(Amennyiben jók az információim, még 2011 januárjában jelent meg. BG)*** A másik az lenne, hogy hazánkban megjelennek -e valaha magyarul a KH mangák, vagy továbbra is csak németektől tudjuk beszerezni(sírva röhögtem mikor a híres FF karakterek neveit megláttam "leneméfesített módban") ? ***(Magyar verzióval még nem találkoztam, bár megmondom őszintén, hogy nem is kerestem. BG)*** A KH-ból eddig 3 rész van meg, (1 ,2, BBS) és karácsonykor is a részeket toltam újra (JEE BBS 96%) bő 220 óra játékot lenyomtam ezekkel 220 óra tiszta boldogság , öröm hogy ilyen is van,(minusz NDS= no RE:Coded and 358/2 days ;(csak manában deaz negy ugyan olyan) tavaly -nyáron szereztem be a nagyboltokban mind a 3 részt . Öröm látni, hogy van olyan sori amit még máig is újranyomnak a játékyárak. A figurákkal kapcsolatban hazánkban az a baj , hogy csak 1-2 boltban lehet a gamekhez tartozó fanstuffokat,antworkokat venni(legalább a KH figiket ithonról szerezhetem). A másik az áruk : 6 K alatt nem nagyon lehet kapni :(, viszont egy igazi fannak megéri(Jee 30 centis KH Jack Skellington és WOW figik). Bécsben , a karácsonyi vásáron a tea-sütemény bódék között eredeti jó minőségű nintendós Super Mario I figurákat, plüssöket árultak -átszámítva 6300-ért--náluk is elég drága . A grafikával az a bajom: egyik konzolos a másik konzolos gamejét, gépét szídja, grafika , teljesítmény miatt. Ilyenkor miért nem a játélményt és a játék mondanivalóját nézik? Én pl a 2000-évek elején óvodás koromban egy C64-el játszottam ,számtalan boldog órát szerzett:a gép még MINDIG műkszik pedig már régi, amég a mai gépek tönkremehetnek 1-2 év alatt-ez miért van? (annyira szeretnék a tervezők az új gépeknél, hogy úgy tervezik a gépet, hogy minél több pénzt költsünk a javításra?) *(Miért, szerinted a modern verdáknál nem ugyanez a helyzet? Minél több elektronikus kütyü, annál több hibalehetőség. K)* A régi C64 játékok grafikája azért volt különlegesen jó, mert használhattuk hozzá a fantáziánkat és így még színesebb volt a játékélmény.Annyira bírom a mai napig a Flimbót(Mario klón) mint az első ps 1-en a Crash-et vagy most a KH-t -pedig a grafika, a minőség, és a történet színvonala erősen eltér. Már nagyon várom a KH 3D-t (kár hogy nem a 3. rész)-pedig nincs 3DS-em és nemis biztos hogy lesz :(rendesek voltak a fejlesztők , hogy karácsonyra ajándékot adtak :8 perces gameplay videót-jeeeee csúcs volt hogy egyre több és furább ellenfelek lesznek,+hogy végre a WEWY kariai is benne lesznek.

Zárom a NAGYON-nagyon-nagyon hosszú levelemet mert fáj az ujjam a gépeléstől :) rostáljátok le kedvetekre , tudom hogy olvasni is FÁJDALMAS lesz amilyen hosszú... :D *(Nekem is nagyon fáj az ujjam, de nekem a hókotrástól, ahogy ki akartam ásni a kocsim a fél méteres réteg alól… K)* ***(Ja, a hétvégén én is lapátoltam. Hólapátolás, három forduló – Achievement Unlocked. Nekem azon kívül nem volt bajom a levéllel, hogy kisebb KH-mérgezést kaptam, de ez az én ízlésemből fakadó hiba, szóval köszönjük a levelet. BG)***

HY:Angyalkus

(This Konzol-world is just TOO SMALL)

UI.: Egy kérdés Karfiol ,V.Miki vagy Rolmanus részére, a KH-val kapcsolatban: Melyik volt szerintetek a legtanulságosabb/legviccesebb/legmeghatóbb jelenet a játékokban? Pl : az nagyon szép volt mikor a 2-ben Sora és Riku találkozott, vagy Aqua áldozata. Szerintetek magyarországon kb hány rajongója van a sorozatnak?

(Legtanulságosabbnak és meghatónak egy az egyben az első rész végét mondanám, meg talán a Birth By Sleep 100% endingjét, de azok is szépek, amiket te írtál. A legviccesebbet meg aztán tényleg nehéz kiválasztani, annyira tele van minden rész a Disney-s humorral, hogy hirtelen nem is tudom, mi volt a legmeghatározóbb (de azt hiszem az, amikor Donald észreveszi Mickey eltűntét, azon majdnem megfulladtam). Szerintem MO-n nincs sok rajongója a szériának, és világszerte is kevesebb van, mint a kezdetekben, főleg, mivel nagyon szétszórtan, mindenféle platformra jelennek meg az epizódok. Én mondjuk még mindig bizakodva várom a harmadik rész bejelentését, alighanem az ugyanakkora érdeklődést keltene fel, mint a másik két számozott epizód. Rolmi)

(Nem szeretném a rajongókat indirekt módon megbántani, de egyszerűen nem emlékszem egy ilyenre sem. Nagyon sok tanulságos, vicces, megható történetű játékkal találkoztam már, de így tíz év távlatából szubjektíve a KH nincs közöttük, egy jelent nem maradt meg a fejemben. Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy csak az első résszel találkoztam, a többit elkerültem. A magyarországi rajongótáborról nem tudok nyilatkozni, de összehasonlítva mondjuk a Final Fantasy-vel, meglehetősen csekélyre tippelem a számukat. De igazából ez nem számít, hisz tudjuk, a minőség, és nem a mennyiség számít.:) Miki)

Üdv!

Elérkezett hát a 2012-es esztendő, a maja naptár szerint az utolsó, szerintem meg nem. *(Hát nem tudom, úgy emlékszem, Nostradamus egy jóslata szerint valamikor 2700-ban robban fel a Föld, az talán szimpatikusabb egy fokkal. K)* Ilyentájt nyugodtan lehetne egyfajta számvetést készíteni az előző évről, én meg is tenném: egyetem - hogy írom meg a szakdolgozatomat? - hogy írtam meg a szakdolgozatomat? - bekrepáló gép - bekrepáló V - államvizsga - sikertelen kommunikáció MA felvételi (azért de jó, hogy két év alatt felduplázódott a ponthatár! Idén meg biztos az lesz, hogy felvesznek, de 50%-os támogatással csak...) - tenfarunkról lesülő alsónemű - YouTube-on történő teljes körű támadás a videókkal (csak saját felelősségre, és ez itt nem a reklám helye, amúgy sem tenném meg) - adósságkezelés (erről külön regényt tudnék írni!) - vacak Karácsony (ugye, milyen jó, amikor van húszezer forintod, amit elvileg erre az ünnepre kaptál, de ehelyett önrészt fizetsz belőle?) - alkoholmentes szilveszter, összességében korrekt, de azért mélypont volt bőven. *(Always Look On The Briiiight Siiiide of Life, tádámmm, tádámmm, tádám tádám, tádám… K)* ***(Kellemes éved volt, de ne***



aggódj, 2012 sem tűnik sokkal jobbnak, csak nézz szét a világban. Valami nem stimmel, de erről majd a következő számban. BG) Remélem, azért a Tisztelt Olvasóknak jobban telt a tavalyi esztendeje!
De tekintsünk előre az idei évre, ideje kijózanodni és elfelejteni az újévi fogadalmakat, mert aki azt betartja, rossz ember nem lehet. Vagy jó. Próbálok nem ironikus lenni, meg nem írni 2500 karaktert, mert mostanában sokat írok, túlzottan is. Beszéljünk arról, hogy ki mit vár idén játékot: hát én... semmit! Nem vagyok sajnos érintett ebben, hiszen semmilyen konzolom nincs, de ezen idén biztosan változtatni fogok! Az újság biztosan talpon fog maradni, minden valószínűség szerint egy kicsit vastagabban, kicsit drágábban, de ugyanazon a színvonalon. ***(Vastagabbak nem lettünk, de azért a nagyobb hányad bejött. Lottószámokat nem tudsz véletlenül? Ha az ötből négy bejön, már jóban leszünk. BG)*** Én bízom benne, kívánom a legjobbakat.

Fú, ez tuti olyan általános baromság lett, hogy senki nem fogja elolvasni sem, de ez van. Majd legközelebb. *(Hmm, lehet... de nekem bejött. K)* ***(Jah, nekem is... ne legyél ilyen kishitű. BG)***

V-alaki

(Ui: sikerült végre nem utolsó nap beküldenem, bezavarva az egészbe! Fejlődés!)

Segasztok!

Gondoltam megragadom a telefonom és írok a Konzoltációba, hiába no, unalom van.
Nemrég kijelentette a Sony, hogy az E3-on nem lesz PlayStation 4, a M$ sem nyilatkozott még a Nextboxszal kapcsolatban, de a Nintendo már a végleges gépet fogja nekünk bemutatni. A Wii U előtt nagy jövő áll, hatalmas fölényt is szerezhet majd magának, ha sikerül befutnia a konkurencia előtt pár System Sellernek. *(Na csak várjuk ki, a 3DS sem lett azonnal bombasiker. K)* A legfontosabb tényező az

minden bizonnyal az ár lesz. A hardver nem lesz egy hubammeg kategória, de előrébb lesz jóval, mint a kurrens gen. Három magos processzort, egy ma jónak számító ATi GPU-t és 768-1024MB RAM-ot jósolnak belé az okosok. Ez, valljuk be, olcsón legyártható, de elég eye-candi lesz. Az egyetlen valóban drága mulatság az újfajta kontroller. A touchscreennel megspékelt tabletkontrollerben igen sok lehetőség rejlik, nekem már az is nagy szó, hogy a Wii U tudja majd idestreamelni a képet, ergo nem leszünk TV-re utalva, ez jó. *(Miért lenne jobb egy ekkora képernyős kütyüt nézni? És akkor minek a másfél méteres atom HD-képernyők?? Meg mi van, ha Pistike és Zsoltika átjönnek játszani, begurulnak, és mint egy szokványos bulin, repül a kontroller.. ööö touchscreen a sarokba?? Mennyi lesz a cseréje? K)* Az offline multit is meg lehet majd könnyedén oldani: én a tabon játszok, öcsém a Wiis Classic Controller (Proval), pedig a TV-n, így nem kell feldarabolnia a játéknak a képernyőt és nem lehet majd "lesni" a másik után. Ezen felül a netezés is játszi könnyedséggel lehet majd rajta, az ágyban



fekve játszhatunk, online multi alatt gyorsan irosgathatunk a többieknek és remélhetőleg rengeteg, a tabot kihasználó program lesz majd az eShopban, a masszív third-party támogatás meg már most borítékolt. Ezeken végigtekintve is igen ígéretesnek tűnik a Nintendo jövendő konzolja, remélhetőleg az árral sem szaladnak el, szerintem 300$-ért majd mi is megvehetjük. Én tuti ott fogom taposni a többieket egy gépért. Get N or get out! @_@

Doncortio

Sziasztok!

Konzol magazint veszek kezembe:
Tavalyi ugyan, de nincsen még lezengve!

Gémekről olvasok, mi nekem való
Super Márióí ír benne JediEco

Felkelti figyelmem az MGS trió,
Sosem játszottam még, de biztosan jó...

Az ünnepek alatt csak Uncharted ment,
Abból a hármas, hol Nathan a szent.

Lelőttem ezerszám gonosztevőt,
Ugráltam erkélyen szobrok előtt.

Trófeák ugrottak a jobb szélen fent
Ezret szereztem, annyira ment!

Nem tudom letenni kontrollerem,
Sarokban porosodik kis rollerem.

Remélem, jól vagytok, szépek nagyon,
Addig is a magazint olvasgatom!

üdv, KovZsi

*(Fantasztikus KovZsi, köszönjük szépen,
Körbe is járt a versed, kéz a kézben.
Akarnék én is alkotni, erősen próbálom,
De nem jönnek ma a rímek, hiába is várom. K)*
(A prózát mindig jobban csíptem, mint a lírát, így érdemben sem tudok hozzászólni, de nagyon tetszett, király vagy. BG)

Halihó!

Gondoltam, unaloműzésképp írok egy levelet Nektek. Na jó, meg mert bevallom, imádom "A" magazint! :) ***(Így kell kezdeni egy levelet, máris imádunk. BG)*** Először is el szerettem volna mesélni, hogy végre láttam és fogtam PS Vitát. (Bár szerintem mire a magazin megjelenik, már mindenki más is találkozik vele.) Megmondom őszintén, ahogyan a 3DS, ez is csalódást okozott első ránézésre. Sokkal nagyobbnak gondoltam, és a kép sem volt olyan éles, mint amire számítottam. ***(Szerintem erős kis gép ez, pedig nem vagyok handheld-barát. Ráadásul még csak most jött ki, szóval egy-két éven belül durva megjelenések lesznek rá, ha a kézi konzolokat nem nyírják ki addigra az okostelefonok. BG)*** Uncharted: Golden Abyss-t próbáltam ki rajta, egyébként a nagykonzolos verzió harmadik részét is nagyban nyomatom. Lehet jönni multizni egy gamer girl-lel. ;) *(Nocsak, ez komoly felhívás kedves magányos gamer boy-ok, pláne ha olyan vörösben tolja, mint FB-n. K)* ***(Ôôôô, igen, nekem is az a kedvenc képem. Ôôôô... BG)***

De időm nagy részét Wii-zéssel töltöm, pontosabban búvárkodással (Endless Ocean). ***(Jaj, az EO az első trailerek óta érdekel, imádom a bálnákat, meg a többi cukiságot. BG)*** Az ember lánya azt gondolná, egy kis merülés ellazítja az idegeket a stresszes vizsgaidőszakokban, mint amilyen ez is, de ez hiú ábránd marad, a játék ugyanis épp olyan frusztráló, mint amilyen látványos és élvezetes. Baaah. :(Egyébként az élővilág szép, és végre legyőztem a bálnáktól való félelmem. Egyszer kislányként ugyanis azt álmodtam, hogy az óceán közepén hánykolódom (láthatáron part persze ohne), és egy rohadt nagy kék bálna tűnt fel előttem, majd beszippantott a szilái közé. :'< *(Ne aggódj, nem tud lenyelni. Alig 30 centis a nyelőcsöve, sanszosabb, hogy a kb. 3 tonnás nyelvével nyom össze. K)* ***(Tényleg, ez sokkal jobb kilátás. BG)*** Egyébként van egy kérdésem felétek. Mit szólnátok, ha már egy éve bombáznátok egy sztárt rajongói levelekkel, és egyszer csak megjelenne a postaládátokban egy apró válaszlevél tőle? Csak mert velem ez épp most esett meg, nagyon boldog vagyok! Szerintem nem sokan mondhatják el magukról, hogy a példaképük személyesen válaszol a levelére. ;) *(Hát nem tudom, ehhez tinilánynak kéne újjászületnem ... habár igaz, példaképet írtál, nos azt hiszem pl. Schwarzeneggertől szívesen fogadnék néhány sort. K)* ***(Örülnék neki. Összeugranánk egy pofa sörre. Ha normál emberként viselkedne, lehetnénk haverok. Ennyi. Nem bírom a sztárallűröket. BG)***

Nos, ennyi a történet! Tanulság: Sosem szabad feladni az álmokat csak azért, mert nehéznek vagy épp lehetetlennek tűnnek! Én vagyok az élő példa erre. *(Való igaz, habár nekem egy válaszlevélnél talán egy „fokkal" nagyobb ambícióim vannak, legalábbis én nem sokra mennék vele, igaz mindenkinek más az álma. K :)* Remélem, mindenki az eszébe véste! :D
Ez minden, legyetek rosszak, és játsszatok sokat! ***(Vagy legyetek jók, ha tudtok. Köszönjük a levelet. BG)***

Kirari (Dobronyi Eszter)

Üdv mindenkinek a magazinnál!

(Üdv mindenkinek a „tollnál"! BG)
Az ünnepek már bőven lementek, valaki már a karácsonyra kapott játékot kétszer is ki pörgette akár csak én. Bár nálunk ez a karácsonyosdi feeling már elveszett hisz itthon egyikünk sem abban a korba van már amikor a télapó még létezik. *(Hát nem tudom, akkor te most az átmeneti stádiumodat éled, majd idővel talán rájössz, nem a télapósdi és az ajándékok hozzák az igazi feelingjét ennek a csodás ünnepnek... hüpp hüpp, el is érzékenyültem. K)* Azaz létezik ugyan de nem a mi szívünkben. Nekünk már elveszett az ártatlanságunk. Így idén én magam rendeltem meg a mikulás egyik konzol boltjából az idei ajándékaimat, és vajuk be nem ért túl nagy meglepetés. De ezzel is inkább a faternek könnyítettem meg a dolgát. Ma már szerintem minden gamer inkább játékot kap a konzol-jaikhoz a nagyitól nem pedig zoknit vagy alsó gatyát, bár amilyen válságos időket élünk kicsi hazánkban lehet, hogy valahol befigyelt egy-két boxer alsó vagy dezodor. Nem is baj hisz az is kell, ilyenkor általában ellátnak a következő karácsonyig év közben meg nem is kell venni. Példának okáért itt van az egyik barátom, át ment a nagyihoz és a fa alatt figyelt egy Modern Warfare 3 meg két pár zokni. A Modern Nagyi 2012. ***(Titokban azzal nyomja... KillerGrandma a gamertagje, vagy valami hasonló. Asszem' egyszer csúnyán elp***ázott. BG)*** De ezzel talán meg is oldjuk a nagy karácsonyi ajándékozást hisz nem kell tudni, hogy hányas a gyerek lába, hogy épp melyik zokni lesz rá jó. A tavalyi évet zárva hmm nem is tudom kaptunk hideget meleget a game szférából. Értek csalódások, értek meglepetések egyaránt. Legközelebb meg kell fontolnom hogy milyen játékokat veszek. Mindenki a saját kárán tanul. Sajnos a nagyon nagy bejelentett címek nem durrantak akkorát nekem. A kapkodás szagát éreztem. Kellet már a frissítés de nem ilyen. Ezért szereztem be régebbi játékokat is mint pl.: Alan Wake aminek ráadásul most jön a folytatása amúgy meg *urva jó a story meg minden nagyon egybe van ***(Alan Wake megakirályság, pedig elsőre nagyon nem jött be. Viszont újra nekiesve tiszta Stephen King az egész, meg némi Silent Hill. Imádtam. BG)***, a Borderlands ami a saját kis világát nézve nem is rossz sőt, na meg szerény személyemnek hiányzott a Rock Band-Guitar Hero páros expert kihívásai így azokból is a hiányzó darabok pótlása sikeresnek mondható. Aztán ugye ott volt a szilveszter. Én ittam, ettem, ittam, ettem, ittam, ittam, ittam, ittam, nem emlékszem. *(Bakker miért van az, hogy csak ÉN nem tudok soha annyit inni, hogy ne emlékezzek másnap... K)* ***(Velem még soha nem fordult ilyen elő, szóval nem vagy egyedül. Pedig megboldogult lázadó korszakomban ittunk/buliztunk ám eleget. BG)*** Ezúton is boldog új évet a magazin minden egyes szerkesztőjének. Nekem személy szerint nem indult valami túl rózsásan az új év nem minden úgy sikerült ahogy azt terveztem na de mikor van úgy. Nem igaz? Apropó új év új magazin. Gondolom minden egyes olvasó nevében mondhatom, hogy kíváncsiak vagyunk az új külsőre meg arra a kis pluszra, de hát most kiderül. Az ár emelést azt szinte éreztem de nem mondtam volna meg, hogy mikor következik be. De szerintem az 100-as nem fog senkit se a földhöz vágni. ***(Remélem, mert ennyit emelni muszáj volt, elvégre minden egyre drágább, csak mi nem változtunk, ellenben nekünk is vannak költségeink. BG)*** Hát ennyi lettem volna most, téma hiányában nem nagyon tudok sztorizni majd a következő hónapban.

Üdv: NikoN Papa

Hölgyeim és Uraim, ennyi fért ebbe a számba, remélem, élveztétek a társalgást. Következő témánk: 2012-ben melyik játékokat várjátok leginkább? Emellett pedig továbbra is lehet tőlünk/íróinktól kérdezni, no meg szokás szerint bármi érdekel, ami a szíveteket nyomja. Szóval hajrá, március elsejéig várjuk a leveleket a megszokott konzoltacio@konzol.eu címre.

***Böjtös Gábor** és Krisz*

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL

IMPRESSZUM

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu

ISSN 2061-8808

Megjelenik havonta

Kiadó

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.
Tel.: **06 70 391 0867** (10-16 óráig)

Terjesztés

Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Szerkesztőség

Főszerkesztő:
Bőjtös Gábor
bojtosgabor@konzol.eu

Grafika és tördelés:
Fekete Zoltán
fekete.zoltan@konzol.eu

Laptulajdonos:
Morvay Péter
morvay@konzol.eu

Hirdetésfelvétel

Morvay Péter
morvay@konzol.eu

Előfizetés

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u. 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu
Digitális előfizetés:
www.dimag.hu/konzolmagazin

Kiemelt partnereink

Mélyépítő Labor Kft.
www.melyepitolabor.hu

www.consolecorner.hu

A ConsoleCorner üzletében a lap 100 Ft-al olcsóbban megvásárolható!

Partnereink

playstationcommunity.hu

www.konzolhq.hu

A tesztekben szereplő képek egy részének elkészítéséhez az AVerMedia GAME CAPTURE HD készülékét használjuk.

KONZOL magazin Március közepétől



The Last Story

A Wii egy újabb gyöngyszemmel gazdagítja a Nintendo-exkluzív játékok palettáját? Nagyon úgy tűnik, hiszen a The Last Story Japánban hatalmas sikernek örvend, ezért aztán elképzelhető, hogy a rajongók a Zelda után ismételten egy életre szóló élménnyel gazdagodhatnak.



Ridge Racer Unbounded

Klasszikus árkád versenyzés. Vagy nem is annyira az? A trailerek alapján a városi forgalom, a házfalakon való áttörés/átszáguldás éppen úgy a program része lesz, mint a benzingőz, a motorok felmordulása, vagy éppen a szívinfarktust okozó sebesség érzete. Kíváncsiak vagyunk az eredményre.



Binary Domain

Robotok, robotok, és… robotok. Meg emberi tulajdonságokat felmutató robotok. Hogy vajon mi sül ki az egészből, azt senki nem tudhatja, de a Gears of War rendszerét (is) alkalmazó, az *Én, a robot* történetére hajazó Binary Domain kifejezetten hangulatosnak, látványosnak, és izgalmasnak tűnik.



Kid Icarus: Uprising

Egy igazi őskövület tér vissza hozzánk, méghozzá a platformjátékok világából (aki anno rendelkezett a kis NES géppel, az biztosan játszott az eredeti változattal), és nem adja alább, mint hogy egyből térben, 3D-s hatású kalandokkal hódítsa vissza a címről ideiglenesen megfeledkező rajongók szívét.

Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként **499 Ft***-os áron!

Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.





A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted ***599 Ft***-ért.

** Egy lapszám esetén 220 Ft-os postaköltséget számolunk fel. E feletti mennyiség esetén, a rendelt darabszám függvényében határozzuk meg a postaköltséget.*


Nőj fel a kihíváshoz!
XBOX 360
PS3
SOULCALIBUR V
MEGJELENÉS: 2012/02/03
SOULCALIBUR V
www.soulcalibur.com
namco
CNG.HU
SOULCALIBURTM V & © 2012 NAMCO BANDAI Games Inc.© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.
Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.


„...az év legelszálltabb élménye, melynek folyamán Asura egyre csak dühösebb lesz.” – rolmanus
KONZOL magazin
ASURA'S WRATH
2012.02.24
A HARAG HALHATATLAN
16
www.pegi.info
www.facebook.com/asuraswrath
CNG.HU
XBOX 360.
XBOX LIVE.
CAPCOM
capcom-europe.com
©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED. "PlayStation", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of the same company. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.